1999/08 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 132 OLDALON

'99 | 8

PC ZED



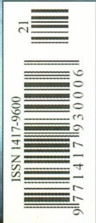
132 OLDAL
VÁLTOZATLAN ÁRON

Total Annihilation: Kingdoms

Dungeon Keeper II

Unreal Tournament

KINGPIN



Piknikezzen velünk!







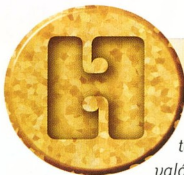


JET

Szivargyújtóról működő elektromos hűtőláda

PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
II. ÉVFOLYAM 8. SZÁM
1999. AUGUSZTUS
MEGJELENIK HAVONTA
FŐSZERKESZTŐ
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ, CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tószegi Szabolcs
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A CD PEGASUS KFT.
FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., NH Rt. regionális részvénytársaságok, valamint a számítástechnikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzser Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.
TIPOGRÁFIA & NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ, HELTAI CSABA, MOLNÁR ISTVÁN, SZABÓ DÓRA
A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ „KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS" NYOMTATVÁNYON, VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL A 10200940-20116217-00000000 SZÁMÚ BANKSZÁMLASZÁMRA. KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL TEL.: (36-1) 206-1927, FAX: (36-1) 206-1921, E-MAIL: HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU
Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
NYOMDAI MUNKÁK
Svoboda Nyomda, Prága
Pavel Voženílek
tel. 02/70 72 342
FELELŐS VEZETŐ
a cég igazgatója

ISSN 1417-930X



Születésnap

Ha bárkit megkérdeznénk, hogy szerinte milyen régi múltra tekint vissza a számítógépes játék, mint szórakozási forma, valószínűleg a többség 15-16 évet mondana, esetleg nagy merészen huszat. A valóság ezzel szemben az, hogy a számítógépes játékok az idén ünneplik harmincadik (!) születésnapjukat. Amikor 1969-ben unatkozó egyetemisták elkészítették a Space War című ős-shoot'em upot, a mai PC ZED-olvasók túlnyomó része még nem is élt! A játék rettenetesen primitív volt, és egy egész szobát betöltő gépen futott, amelynek a teljesítménye egy mai közepes manager-kalkulátoréval vetekszik. A Space War írói nem sejtették, milyen lavinát indítanak el.

A számítógépes játékok tizedik születésnapja még csendben zajlott. Akkoriban kezde a közvélemény úgy-ahogy komolyan venni őket, és abban az időben jelentek meg az első igazi, boltban kapható játékprogramok.

A huszadik születésnapon már javában dúlt a Commodore-láz, megalakultak a mai nagy játékkiadók (Electronic Arts, Activision, Infogrames), és a világ elkönyvelte, hogy a számítógépes játékok divathulláma a tetőfokára hágott a fiatalok körében. Senki sem sejtette, hogy újabb tíz év elteltével ez a „divathóbort" egyáltalán még mindig élni fog, és azt végképp nem, hogy meghódítja az összes többi korosztályt is!

Az interaktív világ, a számítógépes játékok az elmúlt évtizedben az elektronikus szórakozás nagy családjának teljes jogú tagjaivá váltak. Népszerűségben és a business-oldalon a forgalom és profit terén is elérték azt a nagyságrendet, mint a századik születésnapján épp' túljutott mozi, vagy az elmúlt húsz évben szintén hatalmasat fejlődött zenei világ, a héttérben a több évszázados kultúrával, a bakelit-lemezgyártás nyolc évtized alatt kialakult infrastruktúrájával.

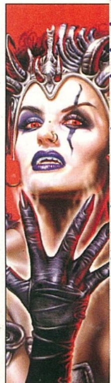
Olyan fantasztikus ütemben indult meg a globalizáció, az elektronikus szórakoztatás egyes ágainak összekapcsolódása, összefonódása, ami minden képzeletet felülmúl. Ma már játékhősök jelennek meg videoklipekben (az Abe's Exoddus és a Music Instructor közös produkciója a slágerlisták csúcsait is megjárta), divatmagazinok címlapján, filmekben, TV-csatornák alakulnak, amelyek napi 24 órában a játékkal, a játékvilággal foglakoznak. De ugyanez fordítva is igaz, mozihősök, híres zenészek, megasztárok köszönnek vissza a monitoron. Az egyes játékok, játékhősök rajongótáborai elképesztő méreteket öltenek, Lara Croft sikerét, egy Starcraft vagy Final Fantasy minden határon túláradó népszerűségét bármelyik popsztár megirigyelhetné. Nagyszüleinknek még a rádió volt a csoda, szüleinknek a színes TV, a mi generációnknak a számítógép, az Internet, a számítógépes játékok jutottak, mint egy új dimenzió a szórakozásban és életstílusban.

Majdnem lehetetlen feladatra vállalkoztunk, amikor megkíséreljük a számítógépes játékoktól elindulva megközelíteni, bemutatni ezt a mind inkább összegabalyodó, a végtelenségig terebélyesedő világot. A számítógépes játékok harmincadik születésnapján pedig csak azt tudom mondani: az igazi kaland csak most kezdődik...

Hanula Zsolt

Hanula Zsolt
főszerkesztő



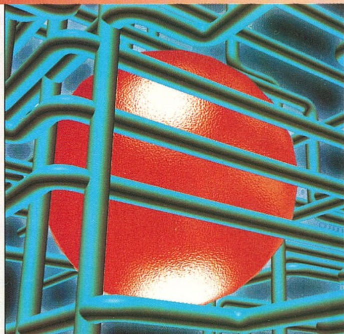






tartalom

FÓKUSZBAN



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

BLACK & WHITE NAPLÓ

INTERJÚ

ELŐZETESEK

A HÓNAP DEMÓJA

BEMUTATÓK



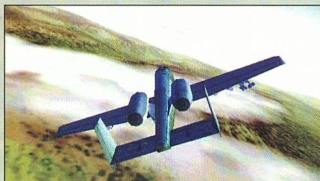
JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

A-10 Warthog



A világ egyik legjellegzetesebb harci repülőgépe – legalábbis formáját tekintve – az A-10 Thunderbolt II, más néven a „varacskos disznó", azaz Warthog. A gép főszereplésével már jelent meg játékprogram, de a szimulátorok rajongóit valószínűleg örömmel tölti el a hír, hogy a Jane's fejlesztőcsapata is fantáziát lát az A-10-esben. Mivel ez a repülő régebbi konstrukció, nem igazán mérhető össze korunk modern harci gépeivel, ezért a készítők a játékot a szimulátorokban kevésbé jártasaknak is ajánlják. Talán a legnagyobb érdekessége a repülőgépnek (és a játéknak), hogy az A-10-es nincs felszerelve radarral, a tájékozódás a légiirányító-személyzet segítségével történik – lévén a gép nagyon alacsonyan repül. Ez kicsit szokatlan lehet a modern szimulátorokhoz szokott embereknek, ezért valószínűleg egy újfajta élménnyel ajándékozza meg a játékost. A játékban két kampány kap helyet. Az első az egyszerűbb, amely leginkább arra szolgál, hogy a kezdők minél jobban belemelegedjenek a küzdelembe, Koreában játszódik. A második kampányban – amely már igazi kihívást jelent mindenkinek – a nyolcvanas évek Németországában védhetjük meg a nyugati nagyhatalmakat a Varsói Szerződés államainak agressziójától. A játék teljes egészében támogatja a multiplayer üzemmódot, a 3D kártyákat pedig a Direct3D-n keresztül kezeli.

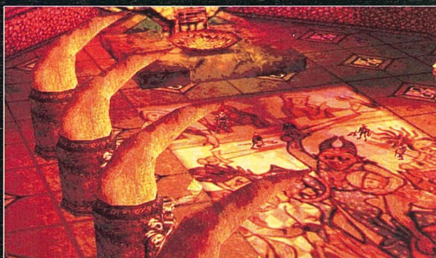






A-10 WARTHOG
ELECTRONIC ARTS/JANE'S SIMULATIONS
REPÜLŐGÉP-SZIMULÁTOR
1999. AUGUSZTUS

Hero's Journey



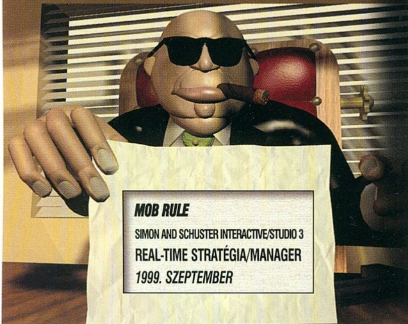
Az Internet elterjedésével igen népszerűek lettek a különféle online szerepjátékok, a MUD-ok leszármazottai, elég, ha csak az Ultima Online vagy az EverQuest sikerére gondolunk. A Simutronics cég már évek óta foglalkozik online RPG-kkel, eddig csupán szövegalapú játékokat jelentettek meg, de hamarosan itt a következő programjuk a Hero's Journey, amely már a legmodernebb 3D grafika felhasználásával készült. A program klasszikus fantasy környezetbe vezeti el a kalandosabb kedvű játékosokat – orkok, goblinok és sárkányok közé. A játék a mai szerepjáték-divatnak megfelelően nem osztály-, hanem képzettség-alapú. Hősünk olyan irányba fejlődik, ahogyan mi szeretnénk, a különféle képzettségek szintlépéskor vehetők fel. A készítők még gondolkodnak azon, hogy mi legyen akkor, amikor az egyik játékos megöli a másik karakterét. Ez minden sokszemélyes RPG első számú problémája – a csaló játékosok mellett. A Hero's Journeyben valószínűleg bizonyos összegű „adóval" sújtják majd azokat, akik megölik egyik kalandozótársukat. A játék érdekessége, hogy a készítők azt is figyelembe veszik, hogy az ilyen típusú programokkal általában hosszú órákig játszanak a megszállottak, ezért igyekeznek olyan irányítási módszert kifejleszteni, hogy az minél kevésbé legyen megerőltető vagy fárasztó. A fejlesztők nyíltságát mutatja az is, hogy már a program megjelenése előtt szívesen fogadják a játékosok ötleteit, és ha valami megtetszik nekik, az bele is kerül a játékba.

HERO'S JOURNEY
SIMUTRONICS
ONLINE SZEREPJÁTÉK
2000. MÁJUS

Mob Rule

Volt már néhány játék, amely a szervezett bűnözést választotta témájául, de még a Legal Crime és a Gangsters sikerének ellenére sem sikerült senkinek igazán kiemelkedőt alkotnia ebben a stílusban. A Mob Rule-ban a harmincas évek Amerikájába cseppenünk, és egy kisebb banda vezetőjeként kell minél jobban kihasználnunk a kínálkozó lehetőséget, és persze az alkoholtilalmat, hogy mi legyünk a Keresztapa, azaz a szervezett alvilág vezetője. Csakúgy, mint a Gangstersben, a játék elején egy kisebb terület felett gyakorolunk uralmat, ám a terjeszkedéssel óhatatlanul is magunkra haragítjuk a többi nehézfiút. Ahhoz, hogy ebben a játékban sikeresek legyünk, nem szabad szívbajosnak lenni, a pénzbehajtás és a különféle illegális dolgokkal való kereskedelem az, amelyekből a bevétel származik, ezt kell gondosan mérlegelve különféle emberekbe és felszerelésbe befektetnünk. A Mob Rule egy manager-játék, de témája miatt mindenféleképpen érdeklődésre tarthat számot, reméljük jobban sikerül a készítőknek feldolgozniuk a harmincas évek Amerikájának szervezett bűnözését, mint a szép reményű de felemás Gangstersben.





MOB RULE
SIMON AND SCHUSTER INTERACTIVE/STUDIO 3
REAL-TIME STRATÉGIA/MANAGER
1999. SZEPTEMBER

FIFA 2000

Az EA Sports hosszú ideje ül a sportjátékok képzeletbeli trónján, és úgy tűnik, hogy pozíciójához igen erősen ragaszkodik, hiszen a legnépszerűbb programjainak minden évben kiadja az aktuális (szebb és jobb) változatát. Nincs ez másképpen a fociprogramok királyának kikiáltott FIFA-sorozattal sem, amelynek legújabb változatában a grafika még szebb, mint a korábbiak voltak. A készítők természetesen nem csak a grafikán fejlesztenek, hanem egyéb újításokat is elhelyeznek a programban. Többet ütköznek a játékosok a levegőben, a számítógép által irányított focisták pedig sokkal ügyesebbek. Természetesen valós csapatokkal (válogatott- és klubszinten is) találkozhatunk a programban. Korunk csapatai mellett helyet kapott a játékban a múlt 42 leghíresebb együttese is, így újra lejátszhatjuk az 1978-as vb döntőt is! A készítők a rengeteg újítás mellett még jobb kameranézeteket, változatosabb kommentárt és teljesen átdolgozott szurkolótáborokat ígérnek.





FIFA 2000
EA SPORTS
LABDARÚGÁS
1999. SZEPTEMBER



Nox



A Diablo világraszóló sikere sokakat megihletett, többek között a Nox alkotóit is. Habár a játéknak van egyjátékos üzemmódja is, az előzetes hírek alapján úgy tűnik, hogy a készítők inkább a multiplayerre helyezték a hangsúlyt. A Noxban rengeteg olyan apró ötlet van, amely már önmagában is eladna egy programot, de összerakva valószínűleg egy igazi siker-várományossal van dolgunk. A játékban szereplő összes (!) tárggyal lehet valamit tenni, például egy önmagától becsukódó ajtót ki lehet ékelni a közelben álló gyertyatartóval. Ha csontvázakkal küzdünk egy szűk folyosón, akkor a felgyülemlő csontok előbb-utóbb akadályozzák majd a továbbhaladást. A játékosok csak azt látják, amit karakterük; ez azt jelenti, hogy látóterünk csak előre, kb. 120 fokban terjed ki, tehát nem tudjuk, mi történik mögöttünk! A több mint száz varázslat és fegyver hatalmas változatosságot jelent, ilyen például a mágus teleport varázslata, amelyet nemcsak önmagán, hanem bárki máson is tud alkalmazni! A játék igen ígéretesnek tűnik, ám az biztos, hogy a Blizzard által készített Diablo 2-vel meg kell küzdenie az elsőségért.





NOX
WESTWOOD
AKCIÓ-RPG
1999 ŐSZ

ŐSZI MEGJELENÉSEK

SZEPTEMBER	DRIVER	GT INTERACTIVE
SZEPTEMBER	PANZER GENERAL 3 ASSAULT	SSI
SZEPTEMBER	PHARAOH	SIERRA
SZEPTEMBER	QUAKE 3: ARENA	ACTIVISION
SZEPTEMBER	SYSTEM SHOCK 2	ELECTRONIC ARTS
SZEPTEMBER	GIANTS	INTERPLAY
SZEPTEMBER	AMEN: THE AWAKENING	GT INTERACTIVE
OKTÓBER	MESSIAH	INTERPLAY
OKTÓBER	AGE OF EMPIRES 2	MICROSOFT
OKTÓBER	IMPERIUM GALACTICA 2	GT INTERACTIVE
OKTÓBER	WARLORDS BATTLECRY	MINDSCAPE
OKTÓBER	GRAND THEFT AUTO 2	TAKE 2 INTERACTIVE
NOVEMBER	DIABLO 2	BLIZZARD
NOVEMBER	NHL 2000	ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER	CLOSE COMBAT 4	MINDSCAPE
NOVEMBER	SHEEP!	EMPIRE
NOVEMBER	TOMB RAIDER IV	EIDOS
NOVEMBER	CARMAGEDDON 3	SCI
NOVEMBER	THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE	SIERRA

A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő, hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Jumpgate

Valószínűleg sokak álma válik valóra akkor, amikor a Jumpgate megjelenik, hiszen ez a játék nem más, mint a legendás Elite online változata. A Jumpgate techológiailag abban különbözik a többi online játéktól, hogy a különböző szerverek nem egymástól elszigetelt világokat jelentenek, hanem egy-egy zónát, amelyek között átjárási lehetősége van a játékosnak! Minden szerver egy-egy bolygórendszert kezel, a rendszerek között pedig különféle kapukon tudnak a játékosok átjutni. Ezzel a módszerrel elvileg végtelen számú játékos játszhat, hiszen minden új szerver kapcsolatban van az összes többivel. A játék kezdetekor öt szervezet közül választhatunk, amely mind valamilyen előnyt és hátrányt kínál számunkra. Mint minden online játéknak, a Jumpgate-nek sincs igazán végcélja. A mindennapi túlélésért kell küzdenünk, ehhez választhatunk veszélyesebb (pl. fejvadászat, kalózkodás), vagy békésebb küldetéseket (kereskedelem, bányászat). A program legszim-

Clue Chronicles

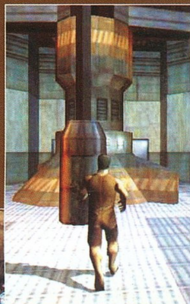
Sajnos nagyon ritka manapság egy jó kalandjáték megjelenése. Ezért is dícséretes a Hasbrótól, hogy az ismert táblás játék – a Clue – alapján készülő programjuk, a Clue Chronicles egy hamisítatlan nyomozós kalandjáték. A program a régi klasszikus nyomozós kalandjáték-elemekből építkezik. Csakúgy, mint egy jó Agatha Christie-krimiben, adott egy világtól teljesen elzárt hatalmas angol vidéki ház, amelyben egy titokzatos gyilkosság történik. Nekünk kell kiderítenünk, hogy mi is történt valójában. A szereplőknek különféle kérdéseket tehetünk fel, ezen kívül – a kalandjátékok íratlan szabályaihoz hasonlóan – tárgyakat vehetünk fel, amelyeket természetesen valahol máshol fel kell használnunk. A kalandjátékok rajongói minden bizonnyal remekül fognak szórakozni a Clue Chroniclesszel, amely a régen igen sikeres stílus (remélhetőleg nem ideiglenes) feltámasztása.

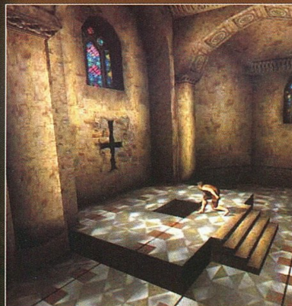
CLUE CHRONICLES
HASBRO
KALAND
1999. OKTÓBER



Planet Of The Apes

Szinte nem is lehet olyan klasszikus tudományos-fantasztikus filmet vagy regényt találni, amely alapján nem készült még számítógépes játék. Pierre Boule híres regényének filmadaptációja, a Majmok bolygója eddig kimaradt a szórásból, de nem sokáig, mert a Fox Interactive már készíti a film számítógépes feldolgozását. A sztori természetesen a film alapjaira építkezik, de a készítők szerint némileg eltér attól. A játékban az eredeti történet főhősét, Ulyssest irányíthatjuk, és találkozhatunk a sci-fi többi szereplőjével: Ziràval, Corneliusszal, Ursusszal és Dr. Zaiusszal is. A program egy külsőnézetes (lásd: Tomb Raider) akció-kalandjáték, amely 3000-ben játszódik, feladatunk pedig egy összeesküvés leleplezése, amely az emberi faj jövőjét fenyegeti. A programról túlságosan sokat még nem lehet tudni, reméljük, hogy a film és a könyv minőségéhez sikerül a játéknak felnőnie.





PLANET OF THE APES
FOX INTERACTIVE/VISIWARE STUDIOS
AKCIÓ-KALAND
2000 TAVASZ

patikusabb tulajdonsága valószínűleg az, hogy az Internetről teljes egészében ingyenesen letölthető, csak a szerverhasználatért kell fizetni!

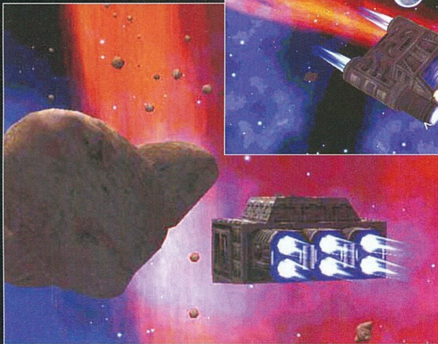
JUMPGATE
NETDEVIL
ONLINE ŰRSZIMULÁTOR
1999 ŐSZ





O.R.B.

Aki tudja, hogy az O.R.B. minek a rövidítése, könnyen rájöhet arra, hogy a cím milyen játékot takar. Az O.R.B. az Off World Resource Base cím rövidebb formája, nyilvánvaló tehát, hogy az alkotás csak egy űrben játszódó stratégiai játék lehet. A program sztorija nem különösképpen eredeti, a Nyssian nevű békés faj háborúba keveredik a Malusokkal egy aszteroida-mező birtoklásáért. Az aszteroidák azért ilyen fontosak, mert igen értékes ásványokat lehet bányászni belőlük. Természetesen mindkét fajt választhatjuk, amelyek teljesen különböző technológiával és egységekkel rendelkeznek, de ellenséges űrhajókból és bázisokból olyan tervrajzok szerezhetők, amelynek segítségével mi is fel tudjuk építeni a szemben álló fél dolgait. A játékban húsz különféle egység van, mindegyikük négyfajta változattal rendelkezik. A harc az űrben zajlik, mégpedig valós időben. A játék kampány-alapú, az egységek pályáról-pályára folyamatosan tapasztalati pontokat szereznek és fejlődnek. A játék nagyon hasonlít a Sierra gondozásában készülő Homeworldre – hogy kettejük közül melyik a nyerő, azt a játékosok döntik majd el...



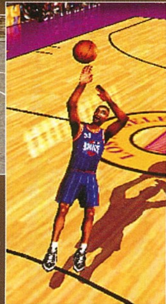


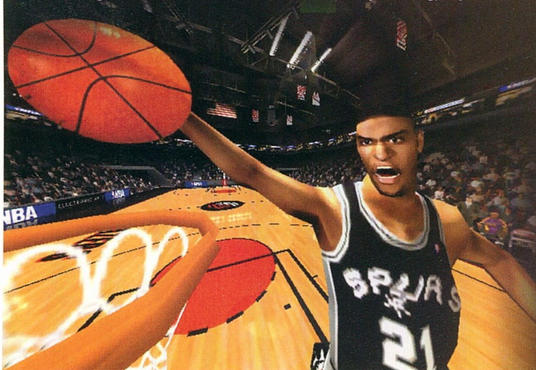
O.R.B.
STRATEGY FIRST
REAL-TIME STRATÉGIA
2000. FEBRUÁR

NBA Live 2000

Ha a kosárlabda-játék, akkor NBA Live. Hogy ez menynyire így van, azt az Electronic Arts ismét bizonyítani szeretné, mégpedig az NBA Live 2000-rel. Mivel az NBA Live '99 igen jól sikerült, nem véletlen, hogy a készítők nem sokat változtatnak a folytatáson. Az természetes, hogy a grafika szebb, mint az elődben, ezt az utóbbi években már megszokhattuk. A grafika fejlesztése az animációs fázisok növelésében és a jobb fényhatás-kezelésben merül ki. Ezen kívül újra bedigitalizálták az összes játékost, valamint lecserélték a hangeffekteket és a zenét. Az már valódi újítás, hogy a játékosok mérkőzés közben már beszélnek is, ám senki se várjon igazi körmondatokat tőlük, szókincsük kimerül a saját mozdulataik, és természetesen a játékvezető teljesítményének értékelésében. Fejlesztettek a készítők a gép által irányított játékosok támadó és védekező taktikáján, valamint néhány új zsákolás-animáció is bekerül a programba. Igazán nagy újdonságokra azonban nem nagyon lehet tehát számítani (esetleg a most debütáló egy az egy elleni streetball játék lehetősége az), de a kosárlabda-rajongók minden bizonynyal örömmel fogadják elődeihez hasonlóan az NBA Live 2000-et is.







NBA LIVE 2000
EA SPORTS
KOSÁRLABDA
1999. KÉSŐ ŐSZ

Age of Wonders

A körökre osztott stratégiai játékok még mindig divatban vannak, annak ellenére, hogy sokan már elavultnak tartják a stílust, és a hagyományos point and click kalandjátékokhoz hasonlóan a halálhírét keltik az ilyen programoknak. A Triumph Studios az Epic Gamesszel és a Gathering of Developersszel csattanós választ igyekszik adni azoknak, akik már temetnék a körökre osztott stratégiai játékokat. Érdekessége a programnak, hogy fejlesztése már évekkel ezelőtt megkezdődött – World of Wonders néven –, a készítők még DOS alá kezdték el a programozni a játékot. Amikor a Windows 95 megjelent, az addig elkészült programrészleteket átkonvertálták, ám a bé-



taváltozat elkészültekor úgy döntöttek, mégsem adják ki, inkább az ötletet felhasználva egy teljesen új játékot készítenek. A program egy fantasy világban játszódik, ahol a mágia és a primitív technológia szépen megfér egymás mellett. A programban különféle fantasy egységeket és hősöket irányítva kell varázstágyak és mágia segítségével leigáznunk ellenségeinket. Az Age of Wonders azonban nem tisztán stratégiai játék, RPG- és kalandelemeket is tartalmaz. Azt a készítők sem tagadják, hogy igen sokat merítettettek az eddigi fantasy-stratégiai játékokból. A varázslat- és harcrendszer hasonlít a Master of Magic-re, a térképen való mozgás pedig a nagysikerű Heroes of Might and Magic-sorozat tagjaira. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy semmi újdonság sincs az Age of Wondersben, példának okáért a terepadottságok is befolyásolhatják a varázslatok működését, egy rosszul elhelyezett villámcsapással leégethetjük akár a fél erdőt is. Mivel manapság egy sikeres játéknál elengedhetetlen a jó háttértörténet, az Age of Wonders alkotói sem szerettek volna lemaradni, ezért egy fantasy írót alkalmaztak annak érdekében, hogy a sztori minél fordulatosabb legyen. A történet kezdetekor a játékos megalkotja saját hősét, aki az RPG-k mintájára a történet közben folyamatosan fejlődik és szövetségeseket szerez. Érdekesség, hogy a multiplayer pályák is beilleszkednek a történetbe. A játék érdekes keveréke a stratégiai- és szerepjátékoknak, a kellő változatosságot már a puszta számadatok is garantálják: 12 különféle faj és több mint 100 varázslat gondoskodik arról, hogy ne unhassuk meg egykönnyen a programot.



AGE OF WONDERS
GATHERING OF DEVELOPERS/EPIC GAMES/TRIUMPH STUDIOS
FANTASY STRATÉGIA
1999 VÉGE

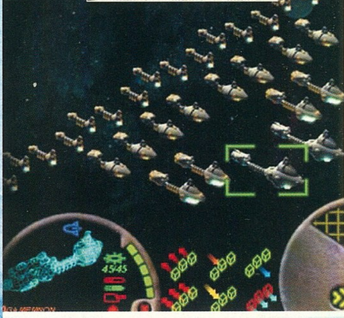
Reach For The Stars

Veterán játékosoknak ismerős lehet a Reach For The Stars név, hiszen a nyolc bites gépek idejében volt egy remek űrstratégiai játék, amelynek ugyanez volt a címe. Az SSI-nál úgy döntöttek, hogy feldolgozzák a régi sikerprogramot, természetesen korunk technológiai lehetőségeinek felhasználásával. A körökre osztott stratégiai játékban egy csillagközi konfliktusba kapcsolódhatunk be a hat rendelkezésre álló faj valamelyikével. Mint minden ilyen stílusú játékban, a Reach For The Starsban is technológiájukban és viselkedésmódjukban különböznek egymástól a fajok, de a program érdekessége, hogy saját népet is kreálhatunk magunknak, az előre megadott paraméterek módosításával. A játékos feladatai



közé tartozik a felfedezés, a fejlesztés, a harc, és természetesen a terjeszkedés is. A startégiai játékokban megszokottak szerint nem csupán a harc vezethet eredményre, különféle diplomáciai trükkökkel jóval nagyobb előnyt kovácsolhatunk magunknak, mintha szétlövöldöznénk az összes környékbeli bolygót. A Masters Of Orionon nevelkedetteknek minden bizonnyal rengeteg felejthetetlen percet szerez majd a Reach For The Stars.

REACH FOR THE STARS
SSI
REAL-TIME STRATÉGIA
2000. JANUÁR

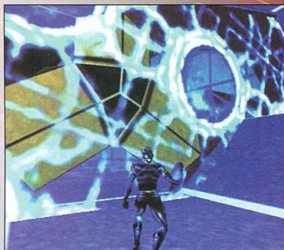


MDK 2

Aszokatlan nevű (a pletykák szerint az MDK a Murder, Destroy, Kill rövidítése, csak a cenzorok nem engedték ezt az elnevezést) és különleges akciójáték annak ellenére, hogy rengeteg játéktechnikai újítást tartalmazott, nem igazán ért el sikereket – legalábbis pénzügyileg. A folytatástól – amelyet egyébként a Baldur's Gate-et készítő Bioware csapat fejleszt – mindenki azt reméli, hogy eladási statisztikáival fel tud zárkózni a sikerprogramok közé. A folytatásban már három játszható karakter áll rendelkezésünkre. A választott hős függvényében módosulnak a pályák és a rajtuk elhelyezett tárgyak. Az első főszereplő az MDK-ból megismert Kurt Hectic, aki ismét magával hozta kedvenc fegyverét, ami egy géppisztoly és egy távcsöves vadászpuska keresztezése. Hősünk a második részben már gumilövedékeket is találhat, amelyek segítségével a sarkok mögött rejtőzködő ellenségeket is ki tudja irtani. Természetesen megmaradt az első epizódból ismert „sniper-zoom" (amellyel távolról vadászhatjuk le a gonoszokat), valamint a siklóernyő-szerűség is. A második főszereplő Dr. Fluke Hawkins, a különc tudós, akinek kísérletei folytán egy sereg idegen lény szeretné elfoglalni a Földet. A doktor úgy dönt, neki kell megvédenie bolygóját, ehhez segítségül veszi a robbanóanyagok terén szerzett szakértelmét is. Ezen kívül képes tárgyakból valami újat és különlegeset összerakni, ilyen például a Világ Legérdekesebb Bombája, amely felrobbanása előtt vicceket mesél a mit sem sejtő áldozatnak...

A harmadik főszereplő, Max, a kutya, akit legjobban a pszichopata jelzővel lehetne illetni. Alkotója, a jó Dr. Hawkins előrelátóan hat végtaggal látta el, ennek az az előnye, hogy Max egyszerre négy fegyvert képes cipelni. Ő a játék gyilkoló gépe. A program a Bioware saját 3D enginejét, az Oment használja, amelynek érdekessége, hogy görbe felületek megjelenítésére is alkalmas. A készítők a játékba semmiféle multiplayer módot nem terveznek – azért, hogy az egyjátékos részt minél jobbra tudják elkészíteni.

MDK 2
INTERPLAY/BIOWARE
AKCIÓ
1999 KARÁCSONY

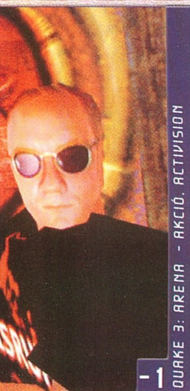


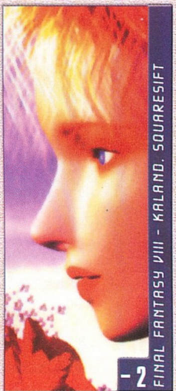




Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség: amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely természetesen a Ti véleményetek alapján alakul. Szavazataitokat a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-ra várjuk.













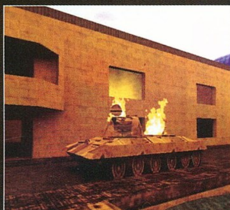




Russian Front

A Half-Life óriási sikere sokakat megihletett, többek között a Borderline Studios tagjait is. A cég jelenleg egy Russian Front nevű Half-Life kiegészítőn dolgozik, amely nem más, mint egy II. világháborús kiegészítő lemez! A program címéből könnyedén kideríthető, hogy a program a háború Oroszországában zajlott csatáinak kíván emléket állítani. Egyedül játszva a program tökéletesen történelemhű, 1941-ben, a Barbarossa-terv szerinti támadás idején kezdjük a harcot, ami egészen Berlin 1945-ös elfoglalásáig tart. A pályák után a küldetésekben nyújtott teljesítményünk alapján akár előléptetést is kaphatunk. A többjátékos pályák eredeti csaták alapján készülnek, és akár Team Fortress-szerűen megoldott hatalmas ütközeteket is vívhatunk. Minden fegyver teljesen eredeti, a készítők igen nagy gondot fordítanak a játékegyensúly megfelelő szinten tartására. Ez nemcsak a fegyverekben, de a csapatjátékban választható „foglalkozásokban" is meglátszik. Ez azt jelenti, hogy egyszerre csak egy parancsnok szerepelhet a csapatban. A program természetesen új hangokat, zenét és grafikát is tartalamaz.





RUSSIAN FRONT
BORDERLINE STUDIOS
HALF-LIFE KIEGÉSZÍTŐ
2000 ELEJE



ÜZLETI HÍREK

A hosszú idő óta veszteséges grafikus chip-gyártó, az S3 mindenki nagy meglepetésére bejelentette, hogy 175 millió dollárért felvásárolja a jól menő Diamond Multimedia céget.

Egyre több a kudarc a számítógépes rendszerek 2000. év problémája-tesztjein. Los Angelesben egy szennyvíztisztító üzem rendszere omlott össze a próba során (az eredmény több millió liter kiömlött szennyvíz egy parkban), míg Pennsylvaniában egy atomerőmű rendszeréről derült ki, hogy nem Y2K-kompatibilis...

Egyesítette számítógép-gyártó részlegeit a német Siemens és a japán Fujitsu. Az új multinacionális óriás 7,8 milliárd dolláros forgalmat vár a 2000. évtől...

Az Intel novemberre halasztotta a PIII-sorozat 600 MHz-es, 18 mikronos technológiával készülő darabjának megjelenését.

A francia Titus szerezte meg a Robocop-filmek játékra való átültetésének jogait.

A Blue Byte bezárta angliai irodáját.

Az Infogrames, a Gremlin és az Accolade után a Kalisto (Nightmare Creatures, 5th Element) felvásárlását tervezi.

Nem sokáig birtokolta az Eidos a hivatalos Forma–1 játékok készítésének jogát – a FIA nemrég a Hasbrónak adta át azokat.

A '98 decemberében megnyílt NovaWorld a napokban ünnepelte tízmilliomodik látogatóját.

A Computer Economics felmérése szerint 1999-ben eddig 7,6 milliárd dollárnyi kárt okoztak a vírusok világszerte. Az első számú „kártevő" a hírhedt féregvírus, a Melissa.

Richard „Levelord" Gray, a Sin és Scourge of Armagon pályatervezője belépett a Half-Life: Opposing Force multiplayer pályáinak készítői közé.

A 3Dfx Interactive beperelte a Creative-ot, akik állításuk szerint az ő Glide-juk forráskódját használták fel TNT2-alapú kártyáikhoz.

Az Interplay és a Diesel megállapodása értelmében a Kingpin szereplői Diesel ruhákat viselnek majd.

Gondok vannak a Mortyr körül; a Wolfenstein-stílusú játékot a Ubi Soft nem akarja kiadni a program erőszakossága miatt...

NHL 2000

NHL 2000
EA SPORTS
JÉGKORONG
1999 ŐSZ

A többi EA Sports-játékhoz hasonlóan az NHL-sorozatnak is készül a kétezredik évvel fémjelzett epizódja. A szokásos grafikai újítások mellett jó néhány egyéb érdekességgel igyekeznek az Electronic Arts fejlesztői a játékosok kedvében járni. A programban „valódi" karrier mód lesz, azaz több éven keresztül is részt vehetünk kedvenc csapatunkkal a észak-amerikai profi jégkorongbajnokságban. Az előzetes hírek szerint a játékosok életkorát is figyeli a gép, sőt, az évad végén részt vehetünk a játékos-draftón, ahol ifjú tehetségeket igazolhatunk a kiöregedő sztárok helyére. A készítők fejlesztik a mesterséges intelligenciát is annak érdekében, hogy a gép által irányított játékosok megfelelő kihívást jelentsenek mindenki számára. Ez különösen a kapusokra vonatkozik, hiszen a korábbi részek arról voltak híresek, hogy párduc módjára vetik rá magukat az összes korongra, igencsak megnehezítve a góllövést. Ezen kívül a kezdőket nyilván örömmel tölti el, hogy egy újfajta – kétgombos – irányítási módszert is beépítenek a programba, amelynek segítségével könnyebben belerázódhatunk a játékba.



Traitors' Gate





A Daydream csapata 1996-ban mutatkozott be a PC-s közönségnek: debütáló játékuk, a Safecracker azonban kellő marketing-támogatás hiányában hamar az ismeretlenség homályába süllyedt (akkoriban tört ki a Tomb Raider- és a Quake-láz, így nagyon sok ígéretes játék hasonló sorsra jutott akkoriban...). A fiatal svéd csapat azonban nem keseredett el, és hamarosan elkezdték fejleszteni új játékukat, ami egy gyönyörű renderelt logikai kalandjáték. A történet szerint illetéktelen kezekbe jutnak a Pentagon titkos aktái a londoni Tower biztonsági rendszeréről. Az angol koronaékszerek esetleges eltűnése komoly nemzetközi bonyodalmakhoz vezetne, és az amerikai kormány sem figyelmeztetheti az angolokat – hiszen akkor felvetődne a kérdés, honnan is voltak meg az ameriakiaknak azon bizonyos tervek... A kínos helyzet megoldására a legjobb titkosügynököt vetik be – az Árulók Kapuja fedőnevű akció kezdetét veszi... A Towert több mint 5000 (!), a helyszínen készített fotó (nyolc ember két napon keresztül fényképezte a helyszínt) alapján modellezték le, majd Silicon Graphics Indigo gépeken renderelték. Ez a művelet több, mint fél évig tartott, de a képeket elnézegetve mindenképpen megérte a hosszú munka. Az első játszható demo azonnal a letöltési toplisták élére ugrott, valószínű, hogy a teljes verzió is hasonló sikert arat majd.



TRAITORS' GATE
DAYDREAM
KALAND
1999 VÉGE



TOP LISTA

Játék-toplistánk két részből áll. Az első a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone, PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓK LISTÁJA

		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	•	NEED FOR SPEED 4	SZIMULÁTOR	EA	91
2	•	ALIEN VS. PREDATOR	AKCIÓ	EA	88
3	ÚJ	MIGHT AND MAGIC 7	KALAND	3DO	91
4	ÚJ	MECHWARRIOR 3	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	92
5	▼	EPISODE I RACER	AKCIÓ	ACTIVISION	85
6	▲	MIDTOWN MADNESS	SZIMULÁTOR	MICROSOFT	82
7	ÚJ	PHANTOM MENACE	AKCIÓ	ACTIVISION	85
8	▼	X-WING ALLIANCE	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	92
9	▼	WARZONE 2100	STRATÉGIA	EIDOS	91
10	▼	CIVILIZATION: CALL TO POWER	STRATÉGIA	ACTIVISION	90

ÚJSÁGOK LISTÁJA

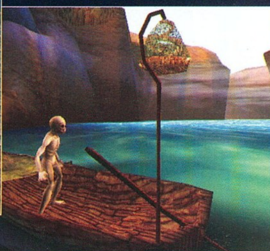
		JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	ZED-ÉRTÉKELÉS
1	ÚJ	TA: KINGDOMS	STRATÉGIA	GT	91
2	ÚJ	DUNGEON KEEPER II	STRATÉGIA	EA	93
3	▼	MECHWARRIOR 3	SZIMULÁTOR	MICROPROSE	92
4	ÚJ	DISCWORLD NOIR	KALAND	GT	92
5	ÚJ	KINGPIN	AKCIÓ	INTERPLAY	89
6	▼	FLEET COMMAND	STRATÉGIA	EA	87
7	▼	NEED FOR SPEED 4	SZIMULÁTOR	EA	91
8	ÚJ	MIG ALLEY	SZIMULÁTOR	EMPIRE	–
9	▼	WARZONE 2100	STRATÉGIA	EIDOS	91
10	ÚJ	HEAVY GEAR II	SZIMULÁTOR	ACTIVISION	ÚJ

Experience

Két, a maga idején igen nagy vihart kavart játék, az Unreal és a Trespasser keverékének tűnik első ránézésre a The Whole Experience nevű új játékfejlesztő csapat első projektje, az Experience. A hatalmas külső helyszíneken, őslényszerű ellenfelek között játszódó program – bár még elég kezdeti stádiumban van – már most felhívja magára a figyelmet fantasztikus vizuális megvalósításával. Nem, ez nem Unreal-engine, hanem a cég saját fejlesztésű WXP nevű rendszere, amely csak DirectX 7 alatt fut, viszont megfelelő hardver mellett akár 1280x1024-ben, 32 bites, tömörítetlen 2048x2048-as textúrákat használva! A játék nem akar egy lenni a futószalagon készülő és a süllyesztőben hamar eltűnő csillogó-villogó first person shooterek között. Ennek érdekében a készítők szerepjáték-szerű karakterfejlődési rendszert (a játék során egyébként nyolc (!) különböző karaktert kell irányítanunk) alkalmaznak, amit leginkább a gyűjtögetős kártyajátékok filozófiájához hasonlíthatunk: minél többféle képzettségünk van, annál szélesebb az alkalmazható stratégiáink köre, de az egyes stratégiák nem feltétlenül lesznek erősebbek az új képzettségek felvételével. A másik dolog, amivel az Experience kitűnik a konkurensek közül, az a részletesen felépített világ, ahol a flora és fauna ugyanúgy ki van dolgozva, mint az időjárás viszontagságai. A sztori sem mindennapos: egy idegen kultúra egy tagját alakítjuk, akiknek sikerült felépíteni egy abszolút utópisztikus, békés társadalmat. A civilizáció vezetői azonban rájönnek, hogy igazi harmónia és béke tartósan csak egy olyan világban képzelhető el, ahol a jó és a gonosz erők kiegyensúlyozottak. Mivel világunkban a gonoszt teljesen visszaszorították, ezért az egyensúly fenntartásának érdekében egy virtuális világot teremtenek neki, egy afféle modern Poklot, Dagoth Moort. Dagoth Moor meglátogatása hamarosan kötelező lesz a világ összes lakója számára, amolyan „felnőtté válási szertartás", hogy mindenki szembenézhessen a világ sötét oldalával, és az ott rejtőző veszélyekkel. Azonban az ellenőrzött és szigorú korlátok közé szorított Dagoth Moor sem tesz eleget teljesen az egyensúly és harmónia törvényeinek... Bár a program még messze van a befejezéstől, a fejlesztők 1999 végére ígérnek egy játszható demót, a 2000. év karácsonyára pedig a végleges verziót.











EXPERIENCE
THE WHOLE EXPERIENCE
FIRST PERSON SHOOTER
2000 VÉGE

Tunguska: Legend of the Faith

A (magyarok számára legalábbis) kissé bugyuta hangzású Tunguska főszereplője Jack Riley, akit igazságtalanul halálra ítéltek. Kivégzésének napján azonban egy különös idegen dimenzióba transzportálják, ahol egy furcsa hatalom a Föld elpusztítására készül. Jacknek ahhoz, hogy megmentse bolygóját, meg kell szereznie három talizmánt. A külső nézeti, fix kameranézetekkel rendelkező játék leginkább az Alone In The Darkra emlékeztet. Természetesen a talizmánok nem a földön hevernek, hősünknek különös fejtörőket kell megoldania megszerzésükhöz, emellett meg kell küzdnie a világ nem túl barátságos lényeivel is. A készítők szerint a rejtvények nem a szokásos „keresd meg a kapcsolót"-szintűek lesznek, hanem igazi kihívást jelentenek a játékosnak. A harc leginkább egy 3D verekedős játékra hasonlít. A fejlesztőket dicséri, hogy a 3D megjelenítés ellenére a program minimális hardverkövetelménye egy P133 16 MByte RAM-mal.

TUNGUSKA: LEGEND OF THE FAITH
GT INTERACTIVE / PROJECT TWO INTERACTIVE
AKCIÓ-KALAND
1999 VÉGE



Glyphs



Úgy tűnik, egyre több szoftvercég lát fantáziát a csak multiplayer játékra alkalmas programok készítésében. Az Internet térhódításával egyre nagyobb létjogosultságuk van az ilyen típusú programoknak, a Quake 3: Arena és az Unreal Tournament mellett most újabb taggal gyarapodott a társaság. A Glyphs a Heretic II engine-jére épül, tehát hősünket kívülről, Tomb Raider-perspektívából látjuk. A játék története szerint egy ásatás közben különös utasításokat tartalmazó szöveget találnak, amely egy furcsa gépezet építésének részletes leírását tartalmazza. A gép nem más, mint egy igen erős fegyver, amelynek birtoklásáért indulnak harcba a játékosok. A játék érdekessége, hogy a külső támadásokat bizonyos mértékben blokkolni is tudjuk, ezáltal csökkenthető a sebzés. A program azonban nem szól másról, mint hogy minél több ellenséget le tudjunk mészárolni, ám a különféle játékmódok azért jelenthetnek némi változatosságot.



THE GLYPHS
COIL
MULTIPLAYER AKCIÓ
1999 VÉGE

AMA Superbikes

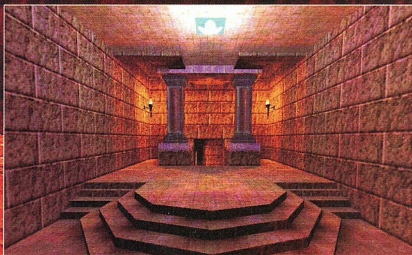
Az online játékok népszerűsége töretlenül nő – a real-time stratégiák, first person shooterek és RPG mellett most egy újabb kategória, a szimulátoroké tör be a hálózati játékok piacára. Eddig elsősorban a repülőgép-szimulátorok uralták az Internet eme szegletét (NovaWorld-játékok, Warbirds), de most a Motorsims nevű csapat egészen újat alkotott: online motorszimulátor! Az AMA Superbikesban egyszerre harmincan körözhetünk a saját engine által élővé varázsolt pályákon. Az interaktivitás nem merül ki ennyiben, a játék beépített ICQ-támogatása segítségével kommunikálhatnak egymással a pilóták verseny előtt, után, vagy akár közben.

AMA SUPERBIKES
MOTORSIMS
ONLINE MOTORSZIMULÁTOR
1999 VÉGE

Thief 2: Metal Age



A legendás Looking Glass fejlesztőcsapat nem pihen a jól megérdemelt babérjain: még be sem fejezték a System Shock második részét, máris nekiláttak két másik játékuk folytatásához. A Flight Unlimited harmadik részéről múlt havi számunkban írtunk, most pedig itt a Thief 2! Az újszerű megközelítésével, fantasztikus hangulatával és pokoli nehézségi szintjével nagy vihart kavart játék folytatásának már az alcíme (fémkorszak) is sokat sejtet: még gyilkosabb küzdelmekre, és reménytelen küldetésekre számíthat Garret, a tolvaj, illetve az őt megszemélyesítő játékos. Új csapdák és tolvajfelszerelések garmadája várja a Thief 2-t kipróbálókat A játék az első részben debütált és a System Shock 2-ben továbbfejlesztett Dark engine-t használja, de ami ennél sokkal fontosabb: végre lehetőségünk nyílik multiplayer játékra is!



THIEF 2: METAL AGE
FIRST PERSON SHOOTER
EIDOS INTERACTIVE
2000 TAVASZ

A játék valószínűleg ingyenes lesz, csak a Motorsims-szerverek használata kerül pénzbe (10-15 dollár az egyhavi „bérlet"). A képek alapján a játék nem hiába követel 3D gyorsítót és PII-es processzort... Az utóbbi idők felemása sikerű motorszimulátorai (Superbikes, Castrol Honda) után talán az AMA mutatja meg a stílus új jövőképét...?

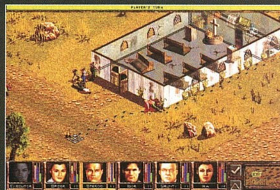


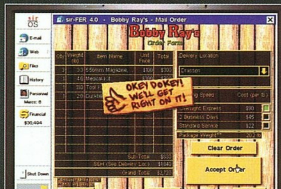


Jagged Alliance 2

A kanadai Sirtech fejlesztőcsapat – bár elsősorban a szerepjátékok egyik nagy legendájáról, a Wizardry-sorozatról ismert – a körökre osztott stratégiai játékok egyik kategóriájában, a Laser Squad-klónokéban is nagyágyúnak számít(ott, amíg léteztek): a négy éve megjelent Jagged Alliance-t máig az egyik legjobb ilyen jellegű játéknak tekinthetjük. A tavalyi év végén hosszas agónia után a cég bezárta kapuit, és két félkész programot hagyott maga után: a Wizardy 8-nak a mai

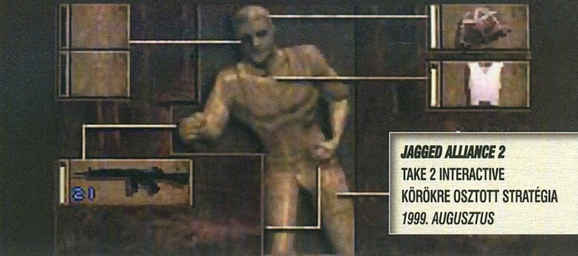








napig sem sikerült új gazdát találni, azonban a Jagged Alliance 2-t felkarolta a német TopWare. A német verzió sikere után az angol nyelvterületeken a kiadás jogát a körökre osztott háborús stratégiák egyik királya, a Talonsoft (a Take 2-birodalom újdonsült tagja) szerezte meg... A játék minden tekintetben fényévekkel utasítja maga mögé elődjét (persze négy év várakozás után ez a legkevesebb, amit elvárhatunk tőle...). A felfedezhető terület nagysága az első rész közel százszorosa (!), rengeteg új fegyvert és használati tárgyat kapunk, de a lényeg ugyanaz marad: akciópontjainkkal takarékoskodva, kommandónk tagjaival óvatosan manőverezve végrehajtani a küldetéseket. A kor szellemének megfelelően Internetes játékra is lehetőségünk nyílik.



JAGGED ALLIANCE 2
TAKE 2 INTERACTIVE
KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIA
1999. AUGUSZTUS

ACM-1918

Aki nem jött volna rá elsőre, hogy mit takar a játék neve, annak elárulhatom, hogy az ACM az Air Combat Maneuvers rövidítése, az 1918 pedig azt az évet jelenti, amelyben a program játszódik. Az ACM egy arcade-jellegű első világháborús repülőgépes lövöldözős játék. A program semmi bonyolultat nem kínál, egész egyszerűen jó szórakozást akar nyújtani. A repülési modell igencsak leegyszerűsített, ám a sérülés meglátszik a gépünkön, annak ellenére, hogy ez nem befolyásolja a vislkedését. A küldetések eléggé változatosak általában ellenséges repülőgépek, teherautókonvojok, sőt Zeppelinek elpusztítása a feladatunk.

ACM-1918
GT INTERACTIVE / PROJECT TWO INTERACTIVE
ARCADE-AKICÓ
1999 VÉGE

...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...

- **Az ECTS '99 szervezői bejelentették,** hogy az előre regisztrált látogatók száma túllépte a tavalyi háromszorosát!
- **A Electronic Arts készíti** a Wizards of the Coast népszerű kártyajátékának a Magic: the Gathering-nek az online verzióját.
- **Árnyék vetült a Jane's A-10 Warthog jövőjére,** az EA azt fontolgatja, hogy félbeszakítja a fejlesztést.
- **Eladó a GT Interactive!** Az első potenciális vevők között jelentkezett az Infogrames, a Mattel, a Hasbro és a Microsoft.
- **Az angol Playboy júliusi száma** Lara Crofttal a címlapján jelent meg.
- **Újabb részletek kerültek napvilágra** a 2001-re várható Final Fantasy-mozifilmmel kapcsolatban: az animált főszereplők hangjait többek között Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames és Steve Buscemi kölcsönözi majd.
- **Az Epic Megagames elkezdte** az Unreal-engine PlayStation 2-re való konvertálását.
- **A Mechwarrior 3-at készítő csapat,** a Zipper Interactive beállt a Microsoft kötelékébe.
- **Alig jelent meg a NFS 4,** máris bejelentették a következő részt Motor City alcímmel, jövő év eleji (?) megjelenéssel.

Utánajártunk...

Mi történt a Theocracyval?

Majdnem egy éve már, hogy tavaly októberben először írtunk a Theocracyról, az Age Of Empires 2 nagy vetélytársának kikiáltott, közép-amerikai indián törzsek között játszódó real-time stratégiai játékról. A program azóta váratlan fordulatokban gazdag életet élt, kiadót váltott, elterjedt a szóbeszéd a projekt leállításáról, majd ennek a cáfolata is – az E3-on azonban nem láthatta a közönség a Theocracyt, és azóta is elég nagy a hallgatás körülötte. Utánajártunk hát, mi a helyzet a régóta várt játékkal...

A THEOCRACY KÁLVÁRIÁJA

1997. január A Philos Laboratories megkezdi a Theocracy fejlesztését három programozóval és három grafikussal.

1997. június Elkészül a Theocracy első bemutatható demoverziója.

1997. július Megkezdődnek a tárgyalások a játékkiadó cégekkel.

1997. szeptember Szerződéskötés az Interactive Magic amerikai kiadóval a Theocracy egész világra terjedő kiadásáról.

1997. október Fejlesztői létszámbővítés 15 főre (hat programozó, hat grafikus, designer, zenész és projekt manager).

1998. június A Theocracy bemutatkozik az E3-on, ahol az újságírók ígéretesnek ítélik a játékot, sőt, a PC Gamer egyenesen az Age Of Empires gyilkosának kiáltja ki.

1998. július Az Interactive Magic a tőzsdére megy (NASDAQ: IMGK), a részvényeinek árfolyama 14 dollár fölött kezd.

1998. szeptember Felbukkannak az első problémák az Interactive Magic-nél, a Theocracy producere, Steve Wartovsky elhagyja a kiadót, és a SouthPeak Interactive-nél vállal munkát. A Theocracy új producere Mark Moormans lesz, aki addig a tesztrészleget vezette az IM-nél.

1998. december Elkészül a Theocracy alfa-verziója, de az Interactive Magic nem hajlandó a tesztelést elkezdeni. Közben az IM-részvények árfolyama 6 dollárra zuhan.

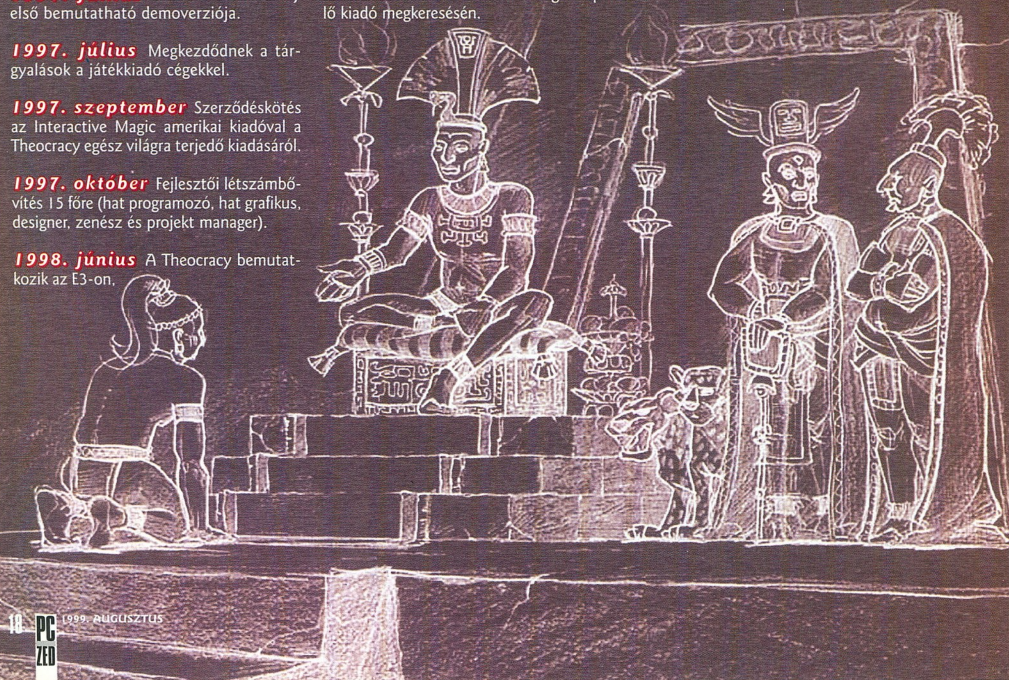
1999. február Elkészül a játék bétaverziója. Az Interactive Magic szóvivője időközben a következőket nyilatkozza a PC.IGN online játékújságnak: „...töröltük a Theocracy-projektet, mert a játék nem illeszkedik a cég termékvonalába, amely szerint csak csúcsminőségű játékokat forgalmazunk...". Ekkorra az IM-részvények árfolyama három dollár alá csökken, ami gyakorlatilag a csőd szélét jelenti... A Philos – reagálva a játékát ért támadásra – bejelenti, hogy elgondolkodik egy, a játékhoz illeszkedően csúcsminőséget képviselő kiadó megkeresésén.

1999. március Az Interactive Magic felszólítja a Philost, hogy 30 napon belül szállítsa a Theocracy mester CD-jét. A kérést a magyar cég azonnal teljesíti. A kiadó vezetése meglepődik a gyors reakción, a játék producerét leváltják... Tárgyalások kezdődnek az IM-mel a játék törlésének visszavonásáról, miközben az újságcikkek hatására több kiadó érdeklődni kezd a projekt átvételéről...

1999. április Az Interactive Magic közzéteszi a '98-as évre vonatkozó tőzsdei beszámolóját, amely szerint 5,2 millió dollár veszteséget könyveltek el. Az árfolyam újabb 50 százalékot zuhan. Az IM vezetése bezárja a „dobozos" játékokat kiadó részleget, így nem adja ki a Theocracyt sem.

1999. május Az E3-on megkezdődnek a tárgyalások több kiadóval a Theocracy őszi kiadásáról. A játék gyakorlatilag elkészült, de a bevezető reklámkampányhoz legalább négy hónapra lenne szükség...

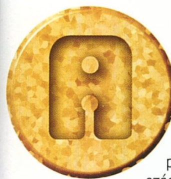
1999. július Aláírásra kerül a végleges szerződés a Theocracy kiadásáról. A Philos üzleti titokra hivatkozva egyelőre nem árulta el az új kiadó nevét, de remélhetőleg hamarosan hivatalosan is bejelentik. A Theocracy hivatalos megjelenési ideje szeptember vége...





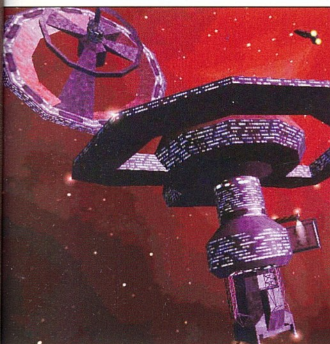
X: Beyond The Frontier



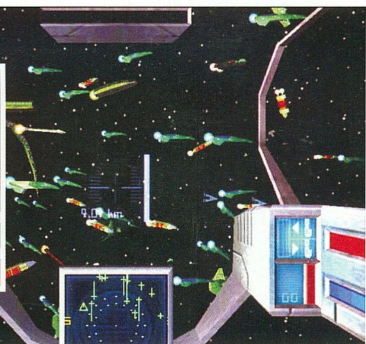


A klasszikus Elite sikere óta nem született olyan űrhajós játék, amely meg tudta volna közelíteni a nagy elődöt. Talán a Privateer-játékok álltak hozzá a legközelebb, de még az Originnek sem sikerült tökéletesen felnőnie a feladathoz. Az egyik legnagyobb reménység, a Gremlin gondozásában megjelent Hardwar sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A következő trónkövetelő a furcsa nevű X: Beyond The Frontier már béta állapotban van. Ennek kipróbálása után szeretnénk bemutatni az ígéretesnek tűnő játékot.

A német illetőségű Egosoft neve nem igazán ismert a „hardcore" játékosok között. Ennek az az oka, hogy az 1990-ben alakult cég eddigi játékprogramjai csak Németországban jelentek meg. Az X: Beyond The Frontier az első programjuk, amelyet nemzetközi piacra (is) szánnak. Mint már a bevezetőben is említettem, az X ötletét (űrharc és kereskedelem) a klasszikus Elite-ből meríti, ezt a készítői sem tagadják (nem is lenne értelme), de igyekeznek minél több újítással felvértezni programot.







A játék látványos intrója bemutatja az űrutazás történetét, és megismerteti a játékost a program kerettörténetével – legalábbis az elejével, a többi menet közben derül ki. Talán nem meglepő, hogy a távoli jövőben járunk, amikor az eredetileg bolygókolonizálásra teremtett Terrafomerek az emberek ellen fordultak. A játékba itt kapcsolódunk be; hősünk éppen a legmodernebb kísérleti űrhajóban ül, amely már időutazásra is képes, és bevetésre készül a Terraformerek ellen. Ám ekkor váratlan baleset történik, amely mindent megváltoztat...

Mivel az intro is a játék engine-jével készült, hamar kiderül, hogy az Egosoft munkatársai igen jól dolgoztak. A program által generált jelenetek talán még szebbre sikerültek, mint az eddigi király, a Conflict: Freespace űrcsatái. Az X számítógépes játékokban eddig soha nem látott, több száz résztvevős űrharcok megjelenítésére is alkalmas! Olyan az egész messziről nézve, mint a Csillagok háborúja néhány jelenete, amikor csak a távoli villanásokat látni. A program érdekes tulajdonsága, hogy egy ilyen csatában nemcsak véletlenszerűen generált űrhajók semmisülnek meg, mint a többi hasonló programban. Az X-ben ugyanis több mint tízezer előre elkészített hajó szerepel, ha lelövünk egyet, az véglegesen eltűnik a világból. Csakúgy, mint az Elite-ben, az X-ben is igen nagy szabadságot kap a játékos. Elvállalhat küldetéseket, kereskedhet, kalózokra vadászhat, vagy éppen ő rabolhat ki másokat. A lényeg az, hogy a program semmit sem erőltet rá a játékosra, az olyan úton próbál meg boldogulni, ahogy szeretne. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne lenne a játéknak végcélja! A program tökéletes gazdasági modellt valósít meg a virtuális világban, ha például kilőjük az egyik bolygóra tartó táplálékot szállító hajót, akkor ott az élelmiszer ára érezhetően emelkedik! A játékos gyárakat vásárolhat, és azok védelmére különféle űrhajókat bérelhet fel. Minden faj más és más típusú hajókat gyárt, amelyek irányíthatóságukban és felszereltségükben különböznek egymástól.

Az Elite-hez hasonlóan űrhajónkra különféle kiegészítő felszereléseket vásárolhatunk. Ezek igen széles skálán mozoghatnak, a különféle lézerektől és rakétáktól kezdve egészen a kereskedelmet (vagy a kalózkodást) megkönnyítő eszközökig. Van olyan felszerelés, amellyel bizonyos hatótávon belül levő bolygók aktuális árait kérhetjük le. Ennek segítségével rengeteg időt spórolhatunk meg, és persze jóval nagyon profitra tehetünk szert. Az aszteroida-scanner azoknak jelent segítséget, akik a bányászatot részesítik előnyben a megélhetés többi, túlságosan veszélyes módjával ellentétben.

A béta verzió alapján bátran kijelenthető, hogy az X: Beyond The Frontier lehet az év egyik meglepetésprogramja: remekül ötvözi az Elite szabadságát napjaink grafikai lehetőségeivel, így minden esélye megvan arra, hogy igazán sikeres játék lehessen belőle.

CARIS



Diablo II

Ördög és pokol

▼ Blizzard Entertainment/Havas Interactive

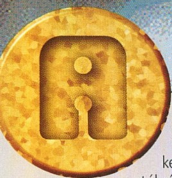
A Blizzard az 1995-ös Warcraft után csupa sikerprogramot jelentetett meg. Ki ne emlékezne a Warcraft II-re, a Diablóra vagy a Starcraftre... A fejlesztőcsapat sokak szimpátiáját vívta ki azzal, hogy csak minőségi játékot ad ki a keze közül. Minden bizonnyal ilyen profi termék a Blizzard következő alkotása is, a Diablo II is, amely első részének sikerét a több mint kétmillió eladott példány is jelzi.











Akik esetleg nem hallottak volna a Diablóról, azok kedvéért néhány szó a játékról. A program az akció-, a kaland- és a szerepjátékok ragyogóan eltalált arányú keveréke. A rengeteg gyilkolászás leginkább akcióközpontú játékmenetet sejtet, de az RPG-szerű karakterfejlődés miatt az ember nagyon nehezen tud elszakadni a programtól. Ehhez hozzájön a – bizonyos határok között – véletlenszerűen generált labirintus és a három különböző választható karakter, és máris biztosított a hosszú távú szórakozás. Nem véletlen, hogy sokan többször is végigjátszották a Diablót, ám a program sikerének ez csak az egyik alapköve volt. A másik a Blizzard teljesen ingyenes Internetes multiplayer szervere, a battle.net, amelyen keresztül még ma is naponta sok ezren indulnak neki felfedezni a folyamatosan változó labirintusrendszert, és sokadszorra legyőzni az alvilág urát, szerencsétlen Diablót. Nem véletlen, hogy ekkora siker nem maradhat folytatás nélkül, ám a Blizzardot dicséri, hogy a második részszel sem kívánják megváltani a világot, hanem egy ugyanolyan egyszerűen kezelhető, ám a játékost nagyon hosszú ideig lekötő programot készítenek, amely azonban minden tekintetben továbblépés a Diablo első részéhez képest.

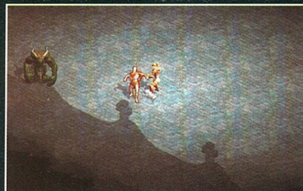
Blizzardék, úgy látszik, igencsak előre gondolkodtak, amikor a Diablo végső animációjában mindenki kedvenc vörös szörnyetegét nem pusztították el végleg, így a folytatásban ismét vele kell megküzdenünk, ám ezúttal magával hozta testvéreit is. A játék sztorija szerint nekünk kell megtalálnunk – és természetesen legyőznünk – a testvéreket Diablo előtt. Ehhez három helyett immár öt különféle karaktertípus (lovag, varázslónő, nekromanta, amazon, barbár) áll a rendelkezésünkre. A készítők nemcsak a karakterek számát, hanem a bejárható terület nagyságát is megnövelték, pontosan négyszeresére annak, amekkora az első részben volt. A történet három fejezetre oszlik, az első a Diablóból megismert Tristram városában játszódik. A város már nem olyan kihalt, mint az első részben, ám Cain kivételével nem találunk ismerősöket benne. A sétálgató városlakók természetesen nem csak azért vannak a programban, hogy életszerűbbek legyenek a helyszínek, hanem azért, hogy fontos információkkal, illetve küldetésekkel ajándékozzák meg hősünket. A második fejezet egy teljesen új területen játszódik, ez pedig nem más, mint egy sivatag, annak minden rossz tulajdonságával. A terület grafikájának és élővilágának alapjául a készítők igen sokat merítettek az egyiptomi mitológiából. Ez azt jelenti, hogy többek között múmiákkal kell majd megküzdenünk a hieroglifákkal díszített oszlopok között. A harmadik fejezet is egy teljesen más területre vezet el minket, a dzsungelbe. Itt az aljnövényzet az igazi ellenség, mivel jelentősen limitálja mozgásunkat. Természetesen nemcsak a flórával, hanem a faunával is meg kell küzdenünk, amely

Lovag	Varázslónő	Nekromanta	Amazon	Barbár
Képzettségcsoportok: Aura, Gyógyítás és élőholtak, Harc. **Érdekesebb képességek:** Fagy- és Tűzellenállás, Átokeltávolítás, Fanatizmus (plusz sebzés, de manát fogyaszt).	**Képzettségcsoportok:** Tűz, Villám, Fagy. **Érdekesebb képességek:** Mana regeneráció, Tűzfal, Meteorvihar.	**Képzettségcsoportok:** Idézés, Méreg, Átok. **Érdekesebb képességek:** Gólemkészítés, Robbanó élőhalottak „telepítése".	**Képzettségcsoportok:** Dárda, Gyógyítás, Tárgyjavítás, Íjászat. **Érdekesebb képességek:** Fertőző lándzsa, Tárgyak megjavítása.	**Képzettségcsoportok:** Harci üvöltések, Fegyveres harc, Harci taktikák. **Érdekesebb képességek:** Roham, Páncél megjavítása, Baltahasználat mesterfokon.

ezen a területen különféle szörnyetegek képében realizálódik. Ebben a fejezetben a készítők az épületek stílusát a majáktól vették kölcsön. Van egy negyedik fejezet is, ez a végső küzdelem Diablóval. Az epizódok között ötperces animációk mesélik el a történet folytatását, azoknak pedig, akik végigküzdötték magukat a programon, egy húsz perces (!) film a jutalmuk, természetesen a korábbi játékokból megszokott Blizzard-minőségben.

A karakterek jóval változatosabban fejlődhetnek, mint az előző részben. A Diablóban mindeki azt pakolja ki a képernyőre, amelyiket szeretné. Ezután nincs más dolgunk, mint megjegyezni, hogy melyik ikon mit jelent, és indulhatunk is a csatába. Természetesen a különböző képzettségek és varázslatok használata manába kerül. Újdonság, hogy a futás is belekerült a programba, de természetesen nem lehet állandó jelleggel alkalmazni, mert karakterünk hamar elfárad.

A készítők igen érdekes ötlettel valósították meg, hogy ne kelljen sokat várnunk a szintek betöltésére. Az új játék kezdetekor a program ternetes játékért felelős programrészt teljes egészében újraírták annak érdekében, hogy szinte minden adatot a szerveren tároljon, az előző résszel ellentétben. A játékba bekerült egy tárgy-cseréért felelős programrész, nem lesznek a Diablóból megismert komikus jelenetek, amikor egy adásvételnél mindenki csak arra figyelt, hogy a lerakott tárgyát nehogy valaki felkapja és elrohanjon vele. Jóval erősebb tárgyak is lesznek a programban, ezek természetesen csillagászati összegekbe kerülnek, de a készítőknek ezzel sikerült elérniük, hogy








minden huszadik szintű harcos lényegében teljesen ugyanúgy nézett ki. A folytatásban ez teljesen megváltozik, mindenki saját igényeinek megfelelő irányba terelheti karakterének fejlődését. Minden osztály három csoport képzettséggel rendelkezik. A képzettségek egy fastruktúrába vannak rendezve, meg van határozva, hogy milyen értékkel kell rendelkeznünk, hogy egy következő dolgot meg tudjon a karakterünk tanulni. A képzettségek és a varázslatok két csoportra vannak osztva: aktív és passzív. Az erősebb dolgokhoz általában valamilyen alapanyag is szükségeltetik, ilyen például a nekromanta Vasgólem-idézésének anyagi komponense, egy kard. Mivel a készítők egy minél egyszerűbben kezelhető játékot szeretnének készíteni, minden képzettségnek és varázslatnak van egy ikonja, amelyek közül elkészíti az összes labirintust, és eltárolja ezeket. A pályákat a program az animációk lejátszása közben (!) tölti be. A program egy másik újítása a 3D kártyák használata. A kezdeti tervekben csupán a Glide-támogatás szerepelt, kérdés azonban, hogy 3Dfx egyeduralmának megszűnése és az újabb chipsetek (Savage 4, TNT2, G400) elterjedése hogyan változtatja meg ezt.

A Diablo megjelenésekor a sikerben óriásit nyomott a latban a Blizzard ingyenesen használható Internetes szervere, a battle.net. Azonban hamar kiderült, hogy a rendszer nincs túlságosan védve a behatolóktól, így a jó hangulatú Diablo-partik hamar a csalók áldozataivá váltak. Természetes, hogy a készítők a második részben ennek a problémának a megoldására fektetik a legnagyobb hangsúlyt. Az Inmég a negyvenedik szintű karakterek is találjanak újdonságot a játékban. A multiplayer igazi újdonsága azonban a céhek bevezetése. Minden kellően magas szintű (és gazdag) karakter vásárolhat egy épületet, és céhet alapíthat. Meghatározhatja a céh nevét, színét, és azt is, hogy a szervezetbe kik léphetnek be. Az egy céhen belüli tagok természetesen segítik egymást, ráadásul az épületben mindenki biztonságban elhelyezheti felesleges tárgyait.

Valószínűleg rengeteg ember vágya teljesül, amikor késő ősszel végre-valahára megjelenik a Diablo II, és ha a Blizzardnak sikerül továbbra is azt a színvonalat tartania, mint a korábbi játékaiban megszokhattuk, valamint egy csalásmentes multiplayer szervert tud biztosítani, akkor egészen biztos, hogy az alkotásuk egyike lesz az év egyik legsikeresebb játékainak.



Quake 3: Arena

A Quake név megint szép lesz, méltó régi nagy híréhez

▼ Activision/id Software



Gondolom, minden quaker és FPS-rajongó lelkesen nyűvi a legnépszerűbb játéksorozat legújabb, harmadik tagjának tesztverzióját. A próbaprogram megjelenése óta lassan két hónap telt, így az eddigi játékbeli tapasztalatok alapján adunk most egy áttekintést. A grafikai újdonságok már mindenkinek a fülén jönnek ki (bump mapping, bezier görbék stb.), ezért arra nem vesztegetjük a szót. Ami érdeklődésre tarthat számot, az az, hogy játéktechnikai szempontból milyen lesz az id nagy reménysége. Vajon sikerül-e nekik azt a szintet megütni, amit a Doom 2-Quake párossal sikerült, vagy a nagy kvartett szétválása végleg szétzilálta-e a céget (mint közismert, a Quake után az addigi gárda különböző más projektekhez csatlakozott, egyedül John Carmack maradt az id-nél)?

Kezdjük az áttekintést elsőnek természetesen a fegyvereknél:

Ököl: az FPS-ek „mostohagyereke". Különféle játékokban sokféle koncepció volt már rá, de sehol sem sikerült eldönteni, hogy egy játékosnak, aki minden töltényét kilőtte, mennyi esélye legyen a többiek ellen. Általában a készítők mindenhol úgy gondolták, hogy semennyi (bár érdekes próbálkozás volt a Sinben az ököl, a Quake 2-ben a jelzőpisztoly, illetve a Doomban, a láncfűrész). A Q3:A-ban kb. félúton határozták meg az ököl (szöges bunkó) szerepét, tehát aránylag nagyot sebez, sőt, tölthető, ami még inkább növeli sebzését, de sajnos szinte senkit sem lehet eltalálni vele (ez mindig is probléma volt a közelharci fegyverekkel), és a töltés is kárba vész egy-egy elhibázott csapásnál.

Alapfegyver: nagyszerű ötlet, hogy a frissen megjelent emberek sem teljesen védtelenek (lásd a boomsticket a Q1-ben), hanem egy használható fegyvert kapnak. Természetesen később sokkal hatásosabbak vehetők fel, tehát senki sem használja ezt mindig, de legalább addig is meg tudja magát védeni, amíg eljut a legközelebbi rakétavetőig. Megjegyzem, ez a koncepció a Duke Nukem 3D-ben is előkerült már, és ott is nagyon népszerű volt.

Shotgun: ez a fegyver – úgy tűnik – nem tudja visszaverekedni magát az id-nél a kedvencek közé. Olyan múlttal, mint a Doom 2 dupla shotgunja igencsak gyengére sikerült a Quake-ben (bár a Quakeworldben egy hangyányit javítottak rajta). A Quake 2-beli megoldás egy fokkal jobb volt, de mégsem adta vissza a fegyver régi dicsőségét. Úgy tűnik, ez a Q3:A-ban is így lesz. Jó, jó ez a shotgun, de azért ha valami más is van nálam ezen kívül, inkább azt használom.

(a drága jó) Rakétavető: mindig a legnagyobb vihart kavaró fegyver, meg merem kockáztatni, hogy a Q1-Q2 tábor ellentéte is ennek megítélésén alapul. Nos, jó hírt jelenthetek be: a rakétavető újra a deathmatch csaták legfontosabb kelléke lesz! Nagyon feljavították a Q2-höz képest, sőt, a demo kiadása óta a beérkezett vélemények hatására tovább erősítettek rajta.

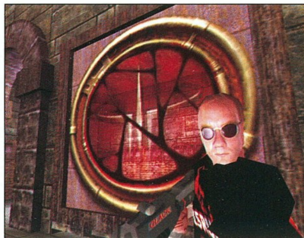
Gránátvető: a taktikus játékos legfontosabb műszere volt a Q1-ben. Bujkáló ellenfelek kicsalogatására, átjárók lezárására, menekülés fedezésére, illetve az ellenfél „terelésére" szolgált. Ehhez a funkciójához természetesen szükség volt arra, hogy aránylag gyorsan sokat ki lehessen lőni belőle (egy gránát késleltetési ideje alatt minimum négyet). Ez azért volt szükséges, hogy a beszórt területen lévő(k)nek „ne legyen maradása". A Q2-ben ezt a tűzgyorsaságot sajnos levették, így a fent felsorolt funkcióit ez a kedves szerkezet már nem tudta olyan mértékben betölteni, mint előtte. Nos, a Q3:A-ban ezen a téren is visszatértek az alapokhoz, és megint marokszám „vethetjük" a kis csomagokat, mint gondos gazda a búzát a porhanyós földbe…

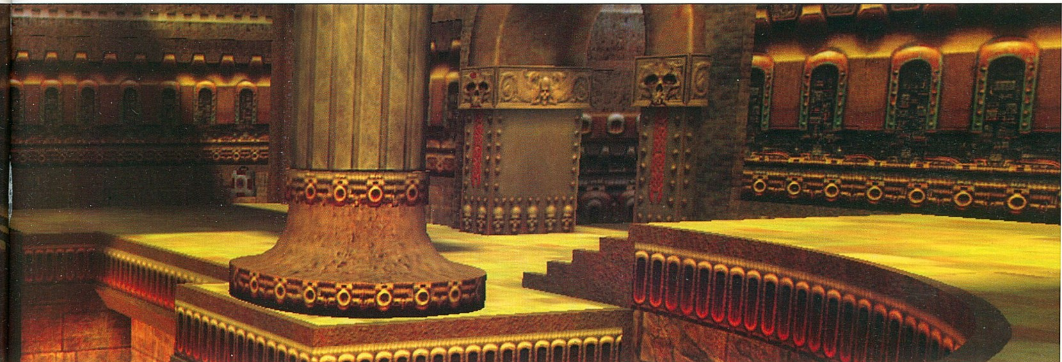
Plasma: a Doom egyik fegyvere tért vissza (legalábbis nevében). Sok újdonság nincs benne, egy átlagos sorozatlövő fegyvernek tűnik, gyors lövedékekkel, kis sebzéssel és iszonyatos tűzgyorsasággal.

(a sunyi) Rail: a Quake 2 messze leghatásosabb fegyvere, egy profi játékos nem is használ mást. Sajnos ez a hihetetlen hatékonyság eléggé felborította a játékegyensúlyt, ezért a Q3:A-ban visszavettek ebből, pl. a lövedék sebességét levették végtelenről (vagyis „azonnal ott van") „csak" hihetetlen gyorsra. Ez azonban egy ilyen pontlövő fegyver esetében elég nagy hátrány, különösen nagyobb szabad te-

reken. Ez, gondolom, sok Q2-fanatikust szomorít el, de igazán profik kezében most is ez a „halálhozó".

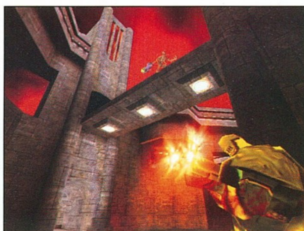
Aki már egyszer is próbálkozott vele (vagy látta a sok Netről letölthető negatív példát), az tudja, hogy jó deathmatch pályát készíteni nagyon nehéz. Ugyanolyan játékegyensúlyra kell itt is törekedni, mint a fegyvereknél, unciányi különbség a jó pályaismerettel bíró játékos kezében hatalmas fegyver lehet, erősebb bármilyen BFG-nél. Nézzük hát, mit nyújt ezen a téren a Q3:A!





Mindenekelőtt jó ötletnek tartom a „dobbantók" bevezetését. Amellett, hogy nagyon hangulatosak, lehetővé teszik, hogy „liftezés" közben is sebezzünk ellenfelünkön. Ezt eddig nem tehettük meg, mivel a lift emelkedő-süllyedő platformja mindennél erősebb páncélként védte utasát. A dobbantók sok új, kedves felhasználási módját lelheti meg a tréfás kedvű, kreatív játékos (csak nehogy megverjék a DM-parti után...). Jó ötlet, ha az éppen elrugaszkodó ellenfelünket egy kicsit meglökjük valamilyen irányba (erre a célra bármilyen fegyver megfelelő). Ha nincs szerencsénk, csak rossz helyre érkezik és sebződik az eséstől, nagyobb mázli esetén viszont ellenfelünk tehetetlenül kiesik a pályáról. Ez azért is örömforrás, mert ugyan mi nem kapunk fraget, de legalább ő veszít egyet... A repülés közben előre kiszámítható röppályán közlekedő, érdeklődve szemlélődő ellenfelünket apró kis figyelmességként meglephetjük, pl. a beérkezési helyére elszórt gránátokkal, esetleg meggyorsíthatjuk haladását egy, a hátába irányzott railgun-lövéssel.





Lássuk a tesztverzió két kipróbálható pályáját!

Q3test1: sima kis dungeon pálya, a dm6, e1m2, q2dm1 egyik lehetséges utóda. Itt is megfigyelhető a két végpont, amit f2f játékban be kell campelni (az egyik a piros páncélarmor shard útvonal, a másik a quad és környéke). Azt hiszem, ez a pálya nem is különlegessége okán, hanem szépsége miatt került be a tesztbe, hogy megmutassa, mit tud a grafikai engine.



Q3test2: az előbb említett dobbantók mintapályája. Itt látszik igazán, mennyire kidolgozott a fizikai modell, ez a pálya ugyanis a repülés érzésével ajándékozza meg a játékost, szinte teljesen becsapja az ember érzékszerveit.

Vannak olyan dolgok, amelyek ugyan a demóban nem szerepelnek, de remélhetőleg a végleges játékban figyelmet fordítanak rá (és miért ne fordítanának, hiszen a Q3:A köztudottan csak multiplayer játék). A mostanában kiadott FPS-ek és kiegészítők általános jellemzője, hogy egyre inkább a csapatjátékokat támogatják (ami nem is baj, hisz az Interneten mindig lehet találni néhány vállalkozó szellemű embert). Remélem, a Q3:A is elindul ebbe az irányba, mivel az Unreal Tournament készítőinek (Jay Wilbur, az id-beli fantasztikus négyes volt tagja) nagyszerű ötletrohama e téren igencsak magasra tette a mércét. Természetesen nemcsak a team, hanem az egyéb játékoknál is fontos, hogy minél többféle, kidolgozott, átgondolt és hangulatos szabályrendszer közül válogathassunk.

Elengedhetetlen a nagyon jó tudású botok szerepeltetése, akár egy csapat kipótlására (ha esetleg páratlan számú játékost sikerült összeszedni), akár otthoni edzésre. Ehhez persze az kell, hogy a megalkotott szabályrendszereket jól ismerjék, és valamilyen stratégiájuk is legyen az össze-vissza kolbászoláson kívül. Úgy gondolom, a CTF-ező, teamező Eraserbot jó kezdemény ehhez, egy ilyen irányban továbbvitt gépi játékos nagyban megemelné a Q3:A népszerűségét.

Ennyit mára a Q3:A újdonságaiból, érdekességeiből. Amit összegzésképpen ebből a programból le lehet szűrni (szigorúan szem előtt tartva, hogy ez még csak nem is demo, csupán egy teszt, abból is az első), az egy szóval megfogalmazva az, hogy ígéretes. Talán az a vegyes fogadtatás, ami a Quake 2-t övezte, és azóta is árnyékot vet a cégre, kijavítható, és újra az id válik a multiplayer FPS-ek abszolút és vitathatatlan királyává. Az eddigiekből úgy látszik, hogy jó irányba tartanak, és ebből a programból lehet a következő, Quake-hez és a Doom 2-höz hasonló „kultjáték".

ENDER



Mortyr

„Se veled, se nélküled...”

Bizonyára sokaknak volt a legelső PC-s játékélménye a Wolfenstein 3D, az azóta igencsak híressé vált id Software korai alkotása. A játék, amely talán a legelső first person shooter volt, többek között témaválasztása miatt igen kétes hírnévnek örvendett. A Wolfensteinben ugyanis a II. világháború idején egy amerikai hadifogoly bőrébe bújva kellett megszöknünk egy náci kastélyból, miközben német katonák százait küldtük át a másvilágra. Akik az eredeti játékot szerették, kitörő örömmel fogadták a hírt, hogy a lengyel illetőségű Mirage cég felújítja az ötletet, és egy második világháborús first person shooteren dolgozik, amely keresztségében a Mortyr nevet kapta...

A sztori további része mindenki számára ismert: az Interactive Magic vezetősége úgy döntött, hogy ezentúl csak Internetes játékokkal foglalkoznak (a rossz nyelvek szerint erre a döntésre azért volt szükség, mert a cég által forgalmazott játékok finoman fogalmazva sem ütötték meg azt a mércét, amit az ember egy mai programtól elvár). Az Interactive Magic félkész játékainak jogait a francia illetőségű Ubi Soft vásárolta meg. Ők pedig némi gondolkodási idő után kijelentették, hogy köszönik szépen, a Mortyr nem illik bele szoftverkiadási koncepciójukba. Az ok nyilvánvaló, egyszerűen félnek a botránytól, és nem kockáztatnak meg kiadni egy olyan játékot, amelyben náci jelképek jelennek meg, sőt, második világháborús német katonákat kell megölni látványosan véres jelenetek közepette. Egyrészről érthető az aggodalmuk, hiszen az Egyesült Államokban híressé vált iskolai mészárlások egyik lehetőségek okaként sokan a túlságosan durva számítógépes játékokat jelölték meg a „szakértők”. Kár, hogy a szülők a számítógépes játékoktól várják azt el, hogy neveljék a gyermekeiket – helyettük... Ha már a Squaresoft ellen is pert indítottak a feldühödött szülők amiatt, hogy a Final Fantasy miatt agresszívek a gyermekeik (!), akkor tényleg van abban ráció, hogy a Mortyrt nem akarja megjelentetni a Ubi Soft. Ám ezzel egy nagy hibát is elkövetnek, hiszen egy nem mindennapi játéktól fosztják meg az embereket, akiknek eszük ágában sincs kihagyni egy jó programot – függetlenül attól, hogy német katonákat vagy űrlényeket kell kiirtani benne. A Mortyr pedig nem rossz játék, erről meggyőződhettünk a bétaverzió kipróbálása után...

A Mortyr a jövőbe vezet bennünket, méghozzá egy nem túl vidám világba, amely arról híres, hogy a németek vannak világuralmon, lévén ők nyerték meg a II. világháborút. Ezt egy találmánynak köszönhették, mégpedig az időgépnek, amelynek 1944-es felfedezésével elérték azt, hogy előbb gyártottak nukleáris fegyvereket, mint a szövetségesek. Ám azóta különös események sújtják a Föld lakosságát: szárazság, éhínség és fertőző betegségek. Jürger Mortyr, a német tudós rájön, ennek az az oka, hogy a nácik megváltoztatták a történelmet, hiszen nem lett volna szabad megnyerniük a második világháborút. Elhatározza, hogy valahogy jóváteszi a rengeteg kárt, amit a németek okoztak, mégpedig úgy, hogy visszaküld valakit a múltba, annak érdekében, hogy semmisítse meg a félkész időgépet. Ez a valaki pedig nem más, mint saját fia, Sebastian Mortyr.

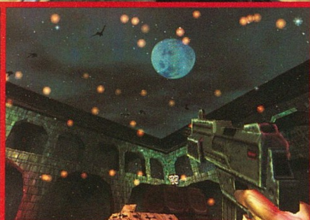
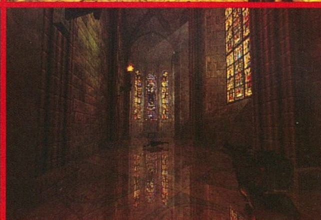
A program húsz egyjátékos pályát tartalmaz, amelynek kb. kétharmada 1944-ben, míg a többi a jövőben játszódik. Minden szintnek saját, egyedi, jól megkompontált hangulata van, amely jól illeszkedik a játék történetébe. A sztoritól azonban ne várjunk túlságosan sokat, a Mortyr egy klasszikus adrenalin-pumpáló akciójáték, modern 3D köntösbe öltöztetve. Az irányítás nagyon egyszerű, pontosan olyan, mint az összes többi first person shooter játékban. Hősünk fut, kúszik, ajtókat nyitogat, és természetesen lő. Emberünk egy szál késsel a kezében kezdi küldetését – nem hozhat magával fegyvert a jövőből, hiszen ezzel megváltoztatná a történelem menetét. A küldetés annak a német kastélynak a bejáratánál kezdődik, amelyben a nácik a szigorúan titkos időgépet fejlesztik, természetes iszonyatos biztonsági ellenőrzés közepette – így hősünknek nem könnyű a dolga...

Ahogy haladunk előre a játékban, sokféle német katonával akadunk össze. Hogy milyen módon jutunk át rajtuk, az a mi dolgunk. A Thiefen nevelkedettek próbálkozhatnak a rejtőzködéssel és a sötétben való bujkálással, míg azok, akiknek a Wolfenstein jelentette a belépőt a first person shooterek világába, elkezdhetik lemészárolni az összes német katonát. Az ellenséges egységek között vannak „sima” katonák egylövetű Mauser-puskával felszerelve, géppisztolyosok, géppuskások, gránátokat dobálók, rakétások, mesterlövészek és SS-tisztek is. Mindegyikükben az a közös, hogy az életünkre törnek, ám mindegyiknek sajátos és egyéni stílusa van. Már a Mauserrel felszerelt közlegények is kellemetlen ellenfelek lehetnek, hiszen puskájuk igen messzire is pontosan lő – két találattól már ki is fekszik hősünk! A géppisztolyosok kedvenc taktikája, hogy csapatban támadnak és egyszerre több oldalról szórnak meg minket. A nehézgéppuskások még ennél is kellemetlenebbek, hiszen vastag páncélt viselnek, és az is nehezíti a megközelítésüket, hogy fegyverük szinte végtelen számban ontja az ólmot. A gránátos ellenség a sötétben rejtőzködik: kedvenc módszere

az, hogy amikor úgy érezzük, biztonságban vagyuk egy jó kis fedezék mögött, akkor dobál meg gránátjaival. A rakétás ember egy PanzerFaust tankelhárító rakétavetővel (!) tör az életünkre. Ez a fegyver hatalmas hatótávolsággal és iszonyatos sebséssel rendelkezik, egy szerencsénk van, hogy a német csak egy rakétát cipel magával, miután azt ellőtte, keresnie kell egy újat – a probléma az, hogy néha talál is... Az SS-tisztek erősítést hívnak, emellett igen pontosan céloznak Lügerjükkel. Az emberi ellenségek mellett találkozhatnuk a német hadigépezet egyéb résztvevőivel, úgymint tankok, csapatszállító járművek, ágyúk és repülőgépek. Ezek egy része „főellenségként" funkcionál, míg mások egyszerűen a pályák látványát kívánják kissé változatosabbá tenni. A jövőbeli pályákon – amelyek egyébként különös, neogótikus hangulatot árasztanak – futurisztikus fegyverekkel felszerelt német katonák és különféle harci robotok az ellenfeleink. A gép által irányított katonák mesterséges intelligenciája igen jó, ha megsebesültek, elfutnak és segítséget hívnak, fedezéket keresnek, sőt, hozzánk hasonlóan az elhajigált fegyvereket és lőszereket is felszedhetik!

A Mortyr 12 fegyvert tartalmaz. Az összes 1944-ben felszedhető gyilkoló eszköz teljesen eredeti, ez azt is jelenti, hogy a mai divattal ellentétben nincsen másodlagos tüzelési módjuk. Az 1944-es arzenálunk a következő fegyverekből áll: harci kés, Lüger pisztoly, M-24-es kézigránát, lángszóró, Mauser puska, M-40-es Schmeisser géppisztoly, Gewehr M-42-es géppuska és a PanzerFaust rakétavető, na persze megbízható bakancsunk – amúgy Duke Nukem módra... A jövőbeli fegyverek mindegyike a fantázia szüleménye, általában sorozatlövő eszközök. Az egyéb használható felszerelés magában foglalja a szokásos first person shooterekben szereplő dolgokat: elsősegélycsomag, páncél, elemlámpa és éjjellátó szemüveg. Ezek mellett még egyéb egyszer használatos dogokat is felvehetünk, ilyen például a hamis igazolvány, amelynek segítségével megtéveszthetjük a német katonákat.




A játék grafikája minden tekintetben megfelel korunk elvárásainak. A program leglátványosabb eleme a dinamikus fénykezelés és a tükröződő felületek mesteri felhasználása. Akik csak a látvány miatt játszanak first person shooterekkel, azok is meg lehetnek elégedve. A program pontosan úgy nézi ki, mint a II. világháborús filmek, a helyszínek is tükrözik ezt: kastély, temető, szétlőtt város... Minden pálya igen részletesen kidolgozott, rengeteg olyan tárgy van, amely azt segíti, hogy az 1944-es év Németországába képzelhessük magunkat. A falakon a náci propagandaplakátok, az utcákon szétlőtt tankok, a felettünk elhúzó német repülőgép mind-mind nagyon sokat segítenek a játékos beleélésén. Ezt még inkább feldobják az ellenség német nyelvű kiáltásai is.

Az előzőekből kiderülhetett, hogy a Mortyr egy kiváló játék, reméljük, valamelyik nagy kiadó cég mégiscsak meglátja benne a fantáziát, hiszen egy teljesen kész (!) programról van szó, amely már csupán arra vár, hogy megjelenhessen. Ha ez a program eltűnik süllyesztőben, az az egész játékkiadóipar szégyene lenne, hiszen a rengeteg fantáziátlan, egykaptafára készülő alkotás mellett itt van végre egy játék, amely tele van remek egyedi ötlettel, és lehet, hogy soha nem látja meg a napvilágot...

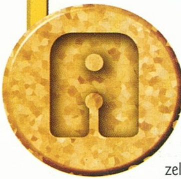
CARIS

Heroes 3: Armageddon's Blade

▼ New World Computing/3DO

Az idei tavasz kétség kívül a Heroes of Might and Magic 3 jegyében telt el, legalábbis a sorozat rajongói számára. A harmadik rész beváltotta a hozzá fűzött reményeket; szebb és jobb lett – minden, ami eddig is tökéletes volt, maradt a régiben. Rögtön a megjelenés után elkezdtek szállingózni a hírek a majdani kiegészítőről. Később a fejlesztést leállította a 3DO, legalábbis abban a formában, ahogy belekezdtek (egy kis sci-fi beütést akartak adni a játéknak, de leálltak vele – lásd múlt havi interjúnkat). Aztán lehullot a lepel: mégis várható Heroes 3 kiegészítő, ugyanazon a néven – csak teljesen mást kapunk, mint amit eddig hirdettek. Szerencsére…





New World Computing csapatának eredeti elképzelése egy új várostípus bevezetése volt Forge néven, az említett cyber-környezetben. Ezzel párhuzamosan Greg Fulton, az Armageddon's Balde designere már a fiókjában tartogatott egy másik tervet: egy elementál-várost. Amikor a rajongók felzúdulásának hatására a Forge kikerült a kiegészítőből, Greg előkapta a terveket – a fejlesztés üteme így nem akadt meg, karácsonykor már játszhatunk a kiegészítővel, ahogyan azt eredetileg is ígérték. Az új város neve Elemental Conflux, és a fejlesztők bevallása szerint csak azért alkották meg, hogy az előző részből jól ismert és mindenki által kedvelt tűzmadarat, a főnixet viszontláthassuk (no meg valószínűleg azért, mert négy elementál már eleve adott volt – így kevesebbet kell dolgozni…). Az új vártípus hősei, a Planeswalker (harcos típusú hős) és az Elementalist (varázsló), valamint persze új lények is tartoznak hozzájuk. A Heroes 3 modelljére épülve a Conflux is hét lénytípust tesz elérhetővé – természetesen mindegyik fejleszthető is. Az első (és leggyengébb) a Pixie – lehet, hogy nem tűnik ismerősnek, de ha azt mondom, hogy fejlesztve Sprite válik belőle, akkor vagy az azonos nevű üdítőital, vagy – jobb esetben – a Heroes 2 repülő kislányai jutnak eszünkbe. Sorban a többiek:

- air elemental (fejlesztve storm elemental),
- water elemental (fejlesztve ice elemental),
- fire elemental (fejlesztve energy elemental),
- earth elemental (fejlesztve magma elemental),
- psychic elemental (fejlesztve magic elemental),
- firebird (fejlesztve Phoenix) – ő szintén ismerős a második részből.

Mivel a fejlesztők nem akarják lelőni a poénokat, az új városról nem publikálnak képeket, a legvadabb találgatásokat indítva el ezzel a kiegészítőt már nagyon váró fanatikusok körében… Persze nem elég egy új vártípust betenni a játékba, ennél sokkal többről van szó.

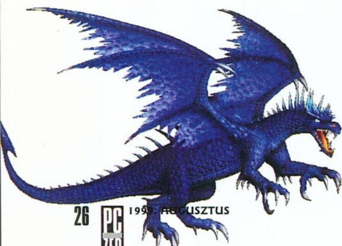


Finomságok minden mennyiségben…

Nem mondható, hogy szűkmarkúan bánnak a Heroes 3-at már ezerszer végigjátszott veteránokkal a fejlesztők: a 32 „sima" és tíz multiplayer pálya mellett a kiegészítőben hat új kampány kap helyet: öt „normál" sorozatot és egy expert, azaz borzasztóan nehéz küldetést nyüstölhetünk. A küldetések mindegyike egy-egy hős vagy hősök kalandjait követi nyomon – ismét Erathia világában. Az első az Armageddon's Blade; ebben Catherine királynőt és férjét, Rolandot (mindkettő Kinght típusú hős) irányítjuk a Kreegan elleni háborúban. Lucifer Kreegan elhatározza, hogy megszerzi Erathia legnagyobb hatalommal bíró varázstárgyát, a Végítélet Pengéjét, amelynek segítségével az egész birodalmat egy hatalmas Infernóvá változtatja, és boldogan uralkodik, amíg meg nem unja. Persze ez nem olyan egyszerű, mivel a királynő nem szívesen engedi az ilyesmit, férjeura szintúgy – habnak a tortán pedig feltűnik még valaki, aki ügyesen kihasználva a zűrzavart, szintén uralomra tör…

Ugyanebben a kampányban belebújunk néhány pálya erejéig a démoni Xeron, később a misztikus és határozottan szépen megrajzolt Gelu félelf bőrébe. Ez a kampány teljes egészében az Végítélet Pengéjének megszerzése, elpusztítása, elrejtése, elásása-kiásása-dobálása körül forog.





A második küldetés, a Playing With Fire hősnője Adrienne, egy boszorkány. Adrienne egy Halállovaggal keveredik háborúba Erathia egy eldugott zugában: nem tetszik neki, hogy az élőhalott katonái uralják a környéket – elhatározza, hogy tesz ellene valamit.

A harmadik, első hallásra legérdekesebb kampány a Festival Of Life. Az Élet Fesztiválját minden harmincadik évben rendezik Erathia barbár hordái: a fiatal barbárok és a felettük uralkodó idősebb hadi varázslók csapnak össze, hogy eldöntsék: ki uralkodjon a barbárok felett a következő harminc évben. Próbaszerencse alapon Kilgore, egy fiatal, de ambiciózus barbár is elindul a díjért – csak éppen a dolog nem olyan egyszerű, ahogyan elképzelte: ármánykodás és cselszövés minden mennyiségben...

Dragon's Blood, azaz Sárkányvér névre hallgat a következő küldetéssorozat. Ez a történet Mutare kalandjait mondja el, aki a sárkányvér nevű varázsitalt keresi, mivel aminek segítségével sárkánnyá óhajt változni.

Az ötödik kampány, a kiegészítőben (és a Heroes 3 univerzumban) eddig ismeretlen sárkánytípusokat hivatott bemutatni. A Dragon Slayerben Dracont, egy fiatal, karrierista varázslót alakítunk: az ő célja, hogy a négy misztikus óssárkányt sorban levágja. Mindegyik sárkány erősebb, mint az előző, és mindegyiket egyre nehezebb felkutatni és megtalálni. A négy új sárkány erősségi sorrendben: kristálysárkány, azúrsárkány, tündér-sárkány és rozsdasárkány – legutóbbi már borzasztó ronda és erős. Mind a négy erősebb, mint a Heroes 3-ban alapból megtalálható sárkányok, úgyhogy Draconnak nem könnyű a dolga...

Ha mindezen küldetéseket sikerült végigvinnünk, megkapjuk a legnehezebbet, az Expert Campaignt: ebben Christian, a Heroes3-ból jó ismert lovag életét követhetjük nyomon: zöldfülű korától, egészen legendás hőssé válásáig – ha nem csapják agyon addig.

Ha ez még nem lenne elég...

Mivel az eredetileg semleges, azaz egyik várban sem szereplő elementáloknak az új város megjelenésével otthont adtak a készítők, az egyensúly érdekében újabb semleges lényekre volt szükség. A négy új sárkányon kívül (ezekből az egyik, a Heroes-sorozat első része előtt tisztelegvén lila színű – aki ismeri az régi klasszikust, tudja miért) visszatérnek az aranyos, de használhatatlan Halflingek, és várható egy teljesen új egység is – róla annyit tudni, hogy elég gyenge, de lő.



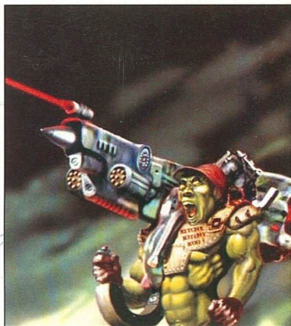
Egy sehol sem publikált kép a végül meghiúsult Forge-koncepcióról – mivel a New World Computing egyetlen előzetes képet sem adott ki róla, muszáj volt fényképezőgéppel lekapni a monitorról...

A sorozat kedvelőinek egyik hasznos időtöltése a pályakészítés – ez általában a játék unalmassá válása után következik be, azaz a CD megvétele utáni harmadik-negyedik évben... A kiegészítőben végre helyet kap a véletlenszerű pályagenerátor, jóval továbbfejlesztve a második részben megismert elődjéhez képest. Ennek célja az, hogy ha már tényleg az összes pályát kívülről tudjuk, egy-két tolóka segítségével tökéletesen működő és teljesen új pályát hozhatunk létre – akár percek alatt. Beállíthatjuk a játékosok számát és jellegét (emberi vagy gépi), megadjuk, hogy legyen-e föld alatti rész, azután fixáljuk a szétszórt szörnyek erősségét, választunk, hogy havas, füves, sivatagos, vagy egyéb pályát akarunk – ezt bepötyögjük százalékban, és már kész is! Jeff Blattner, a pályaszerkesztő készítője szerint minden tekintetben tökéletesen működő és izgalmas pályát kapunk... Gyakorlatilag mindent állítgathatunk a random editorban: mennyi varázstárgy legyen elszórva, milyen erős szörnyek védjék a bányákat, mennyi kincs heverjen a földön. Jóval kiegyensúlyozottabb és élvezhetőbb pályákat gyárthatunk, mint a Heroes 2 pályagenerátorával. Persze a profik erre csak legyintenek, őket kizárólag a küldetések érdeklik. Ezzel sem lehet gond: a szerkesztő másik opciója, a campaign editor pontosan erre való: teljes küldetéseket gyárthatunk – saját történettel. Fogunk néhány saját pályát, akár véletlenszerűen generáltat, akár nem, ezeket összefűzzük, és kész is. Maximum nyolc pályás missziókat készíthetünk így. A campaign editorban a pályakészítő fanatikusoknak lehetőségében áll megadni, hogy átvigye-e a hősöket a következő pályákra, továbbviheti a varázstárgyakat, katonákat, limitálhatja a hős maximális fejlettségi szintjét, beállíthat saját nyerési vagy vesztési kondíciókat – belegondolni is élvezet!

Messze van még karácsony...

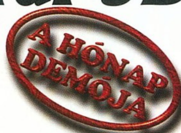
...addig kénytelenek vagyunk addig beérni az Internetről leszedett jobb/roszabb pályákkal. A tények ismeretében bátran kijelenthető, hogy a Télapó-korszak egyik nagy slágere a Heroes 3 kiegészítője lehet, minden tekintetben tudja azt, amit egy ilyen programnak tudnia kell, megfelelően sok újítás kap helyet benne: éppen annyi, hogy a negyedik részre azért még kíváncsiak legyünk. Greg Fulton egyik elszólása szerint a negyedik részben 13 kastélytípus lesz, és a hősök megfelelő pénzért esetleg átállnak az ellenséghez. De ez már egy másik történet...

HENRYKE



Panzer General 3D Assault

Eljött a (3)D-nap



▼ The Learning Company/SSI







A körökre osztott stratégiai játékok szerelmesei mindezidáig kéjes mosollyal az arcukon szemlélhették a third person shooterek megszállottjait, amint utóbbiak megpróbálták összekuporgatni vagyonukat egy jobb 3D-s gyorsírókártyára. A legendás Panzer-sorozat harmadik darabja viszont arcu(n)kra fagyaszthatja a káröröm vigyorát, hiszen az Assault a komoly stratégiai programok közül elsőként használja ki a voodoo-mágia képességeit. Nem csoda tehát, hogy már a demo is varázslatosra sikeredett!



Sajnos mindössze öt játékkört engedélyeztek a demót kipróbálóknak az alkotók, de a gyakorlott szemek ilyen rövid idő alatt is tucatnyi újdonságon akadhatnak meg. Az első és legszembetűnőbb természetesen maga a látvány, ami végre valóban kiemelkedő hegyláncokból, folyók vájta völgyekből és az út porát felverő járművekből áll össze (a füstölgő és felrobbanó gyalogsági egységek azért nem egészen passzolnak a képbe)... Kicsit elszomorító, hogy a demo egy, a Panzer 2-ben már megismert térképhez kísértetiesen hasonló környezetben játszódik. Remélhetőleg azért veszik a fáradtságot a készítők, és a teljes játékban már néhány új helyszínnel is megörvendeztetnek bennünket.

Egységeink sorra vételekor feltűnhet, hogy most már minden alakulatunk mellé egy parancsnokot rendeltek, és elsősorban az ő képességeitől függ alakulatunk teljesítménye. A magasabb rangú tisztek több és változatosabb parancsot adhatnak ki, sokszorosára növelve ezáltal egységünk harcértékét. A Panzer 3-ban nagyságrendekkel nagyobb szabadsággal és döntési lehetőséggel rendelkezünk, mint az elődök esetében. Itt ugyanis háromszor-négyszer is mozoghat ugyanaz a páncélosunk, azaz sokkal könnyebb átjutni az ellenséges frontvonalon, és ezáltal felszámolni a háttérből támogató tüzérséget. Persze ez visszafelé is igaz, azaz nekünk sem árt komolyabban megtervezni védelmi vonalainkat. Itt kell megjegyezni, hogy a demóban szereplő mesterséges intelligencia (még) nem dönti le a lábáról az egyszeri Panzer-veteránt, ugyanis olyan bután és értelmetlenül tologatja az egységeit, hogy azt – kis túlzással – egy nem túl éles elméjű kődarab is képes volna felülmúlni. Ez az a terület, ahol még nagyon bele kell erősíteni a programozóknak, ha piacképes terméket akarnak alkotni.

Azért kellemes meglepetésektől sem mentes a bemutató verzió rövid csatája. Példának okáért egy-egy stratégiai pont elfoglalásakor véletlen események színesítik a játékmenetet. Előfordulhat, hogy bátor előrenyomulásunkért azonnal előléptetik az okkupáló egység parancsnokát. Sőt, a szerencsésebbek utánpótlást vagy ellenséges felszerelést is találhatnak a városok elfoglalásakor! A végleges verzióban az is megeshet, hogy főhadiszállásunk prototípusokkal vagy rendkívül ritka felszerelési tárgyakkal lát el minket.

A játék alapstratégiája, felépítése lényegesen nem változott az említett fejlesztések, újítások hatására sem. Így a jól ismert kő-papír-olló szisztéma továbbra is dominálja a játékmenetet. Kérdés, mennyire életképes egy öreg motor, amit időről-időre felújítanak és sohasem cserélnek. A válaszra az Assault közelgő megjelenéséig még várnunk kell...

-CSONTI-

ZED-pályázat

MINDEN IDŐK LEGJOBB PC-S JÁTÉKAI

Ahogyan a tavalyi év végén, és ezentúl minden nyár közepén rendszeresen, most újra meghirdetjük „minden idők legjobb PC-s játékai"-pályázatunkat. Szavazzatok, mi szerintetek a valaha készített tíz legjobb játék PC-n! Emlékeztetőül a tavalyi szavazás eredménye:

1. Quake 1-2
2. Civilization 1-2
3. Diablo
4. X-Wing-sorozat
5. C&C/Red Alert
6. Doom 1-2
7. Warcraft 1-2
8. Populous-sorozat
9. Monkey Island-sorozat
10. Carmageddon 1-2

Vajon a Quake 3: Arena közelgő megjelenése továbbra is a lista elején tartja az id Software first person shootereit? Hol végez a sokak által a tavalyi év legjobbjának ítélt Half-Life? Felhozza-e a Call to Power sikere az első helyre a Civ-sorozatot, illetve az Alliance a dobogóra repíti-e az X-Winget? Esetleg a tavaly „futottak még" kategóriában végzett programok valamelyike okoz meglepetést?

Ha kedvedre való volt a tavalyi szavazás végeredménye, erősítsd meg kedvenceidhelyét az élen; Ha nem, tégy róla, hogy idén előrébb végezzenek!

Szavazataitokat augusztus 15-ig várjuk postán (PC ZED, Budapest 1518, Pf: 27) e-mailben (compo@zed.hu), vagy homepage-ünkön keresztül (www.zed.hu)!

A tippjeiket beküldők között idén is értékes nyereményeket – teljes játékokat, és más meglepetéseket – sorsolunk ki!

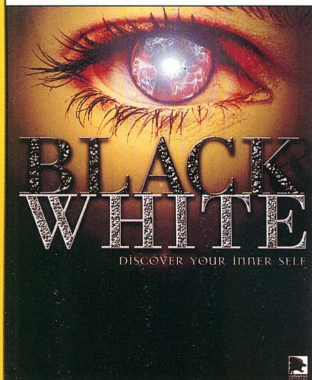
BLACK & WHITE NAPLÓ 9. rész

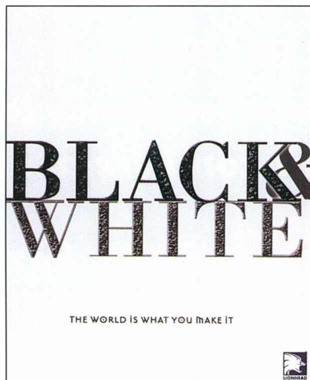
Most, hogy a Black & White hamarosan elkészül, egyre nagyobb a sürgés-forgás a Lionhead Studios háza táján. Bemutatóról bemutatóra járnak, demóval népszerűsítik a játékot, előadásokat tartanak. Ám – ahogy azt Steve Jackson következő írásából megtudjuk – ez nem mindig megy zökkenőmentesen. Steve a BAFTA-bemutató után, az E3 előtt írta a következőket...

1999. áprilisa valószínűleg a Lionhead kétéves történelmének legfrenetikusabb hónapja. Néhány héten belül sor kerül a Black & White bemutatására a los angelesi Electronic Entertainment Expón, ami a játékvilág legjelentősebb eseménye. Fejlesztők, kiadók, kereskedők, gyártók és újságírók repülnek ide a világ minden tájáról, hogy három napig csak játékkal, üzlettel, és persze bulikkal töltsék napjaikat. Manapság már nemzetközi híresség is megtalálhatók az E3-on. Tavaly például Bruce Willis reklámozta az Armageddont, a B52 pedig egy Nintendo-partin játszott. Az a hír járja, hogy idén David Bowie is ott lesz *(ott is volt egy zártkörű Eidos-partin – a szerk.)*...

Ez elsősorban mégis egy szakmai show, tehát a Lionhead fejlesztőinek komoly üzletet is jelent az E3. Egy fejlesztés alatt álló játék jó fogadtatása elengedhetetlenül fontos ahhoz, hogy a kiadók lássák, a játék megjelentetése mindenképpen nyereséges lesz. Ha csak mérsékelt érdeklődés mutatkozik egy program iránt, még az is elképzelhető, hogy abból a játékból nem lesz semmi. Ezért az egész Lionhead-csapat minden órát kihasználva dolgozott azon, hogy a játék E3-as verziójában a lehető legtöbb opció szerepelhessen. A kifinomult 3D-s navigáció, a táj részletessége (például a vízeséseknél), a teremtmények arckifejezései, az AI-rutinok és az olyan különleges jellemzők, mint az objektum-specifikus hangrendszer (azaz a hangokat a lehetséges hangforrásokhoz rendeljük, így például egy gorilla körül zümmögő légy hangját csak akkor halljuk, ha egészen közel rázoomolumk) – ezeknek mind-mind összehangoltak kellett lenniük, hogy a Black & White Los Angelesbe szállított verziója olyan tökéletes legyen, amennyire csak lehet.

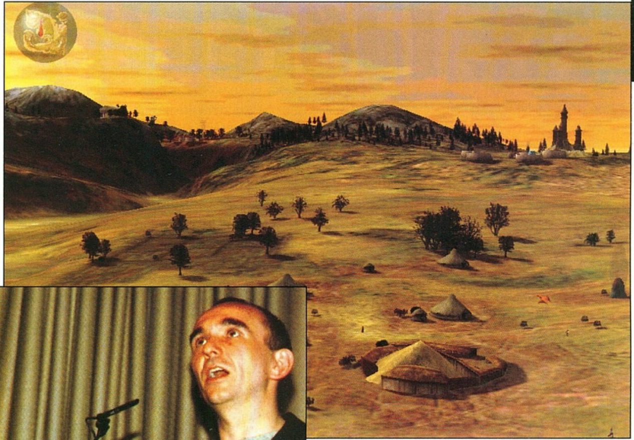
Április közepén nyílt először lehetőség arra, hogy megnézzük, milyen az E3-ra készült demo, amikor is Peter Molyneux a zsúfolt Anna Princess színházban bemutatta a Black & White-ot. A BAFTA (a British Academy of Film and Television Arts – a Brit Film- és Televíziós Művészet Akadémiája) egy nagynevű szervezet, ami mozifilmeknek és televíziós show-műsoroknak osztja ki az Oscar-díj brit megfelelőjét. Tavaly egy új kategóriát is indítottak, ebben az interaktív szórakoztatás díját lehet elnyerni. Idén Peter is szerepelt a jelöltek közt, így hát mindannyian a BAFTA Piccadilly Circuson levő irodájába sereglettünk, hogy megtekintsük Peter egyszemélyes előadását. Ujjainkat morzsolgatva türelmetlenül ücsörögtünk, amikor egyszer csak egy hatalmas filmvásznon megjelent a Black & White! Természetesen a fejlesztés ezen a pontján még elkerülhetetlen néhány kisebb hiba a demoban. Mi tisztában voltunk ezzel, de a nézőtéren ülő 270 újságíró, filmes és TV-producer közül nem mindenki jött a számítógépes játékszakmából. Ahhoz voltak szokva, hogy az ilyen rendezvényeken minden zökkenőmentesen megy... Peter átfutotta a játék alapjait: „...Ez a világ teljes összhangban van önmagával. A falvakban kevés ember lakik, akik mindennapi dolgaikkal foglalkoznak. Látják, ha valaki éppen halászni indul, más pedig élelmet gyűjt. Minden harmonikus, mígnem történik valami, ami örökre megváltoztatja világukat: megérkezel TE!" Eközben pedig bemutatta a Jean-Claude és Scawen által fejlesztett 3D engine-t, ahogy a zoom egy hordón levő almáról kinagyít, és a felhőkön túlra, a felsőbb atmoszférára mutat. Itt még nem történt semmi baj. Ezután bemutatta, hogyan tudja a játékos a falubelieket rábeszélni, hogy őt istenítsék, ami erőt ad a játékos varázslataihoz. A falulakóknak ajándékot adott, egy labdát dobott a közeli mezőre, hogy játszanak vele, majd a teremtmények leírásával folytatta: „A Black & White-ban a kitalált világ bármelyik élőlényét óriási méretűre növelhetjük a karámunkban" Itt Peter behívott egy editort, és egy csimpánzt King Kong méretűre növesztett. A lény első dolga az volt, hogy végigtiport a falun, felkapott egy ott lakót és megette. „Oh!" kiáltott fel Peter. „ Látják, meg kell tanítani a teremtményt, hogy a falubéliek elfogyasztása nem helyes dolog. Ugyanúgy, kell őket, mint ahogy egy igazi kisállatot, vagy kisgyereket: jutalmazással és büntetéssel." Az egeret gyorsan jobbra-balra mozgatta a majom fején, így a kéz formájú kurzor jól elpáholta a szerencsétlen állatot, majd hátralökte, mire az fájdalmas arckifejezést vágott. A közönség el volt ragadtatva. Ezek után Peter elküldte a majmot a faluból. Az, miközben ment, áthaladt azon a mezőn, ahol Peter előzőleg ledobta a labdát. Időközben a labdát megtalálta egy kisebb csapat falubeli, és mostanra már javában rugdosták a bőrt,





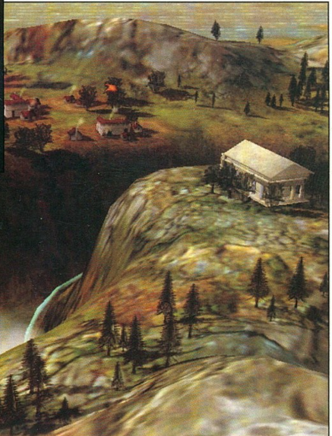


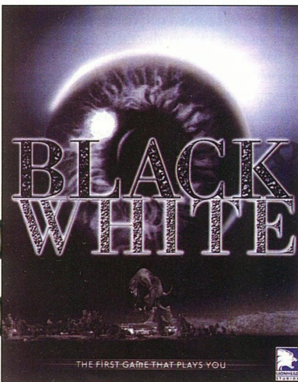
mintegy feltalálva a focit. A bemutató utolsó részében néhány varázslatra került sor: egy villámcsapásra, egy tűzgolyóra, egy falu körüli védőkupola létrehozására, végül Peter egy földszellemet idézett meg, aki megteremtett egy erdőt. Ahogy Peter visszatekerte a demót és a közönség kérdéseire várt, tapsvihar zúgott végig a termen. Az időzítés tökéletes volt. Senki nem vette észre, hogy időközben a teremtmény útkereső algoritmusa végtelen ciklusba került és állandó jelleggel megpróbált körüljárni egy épületet, miközben kikerült egy fát. A játék totálisan lefagyott, de a demóban – ami 35 percig tartott – nem volt egyetlen hiba sem. És – annak ellenére, hogy egy négy lepedőnyi képernyőre vetítették ki – fantasztikusan nézett ki! A pixeleket nem lehetett észrevenni...

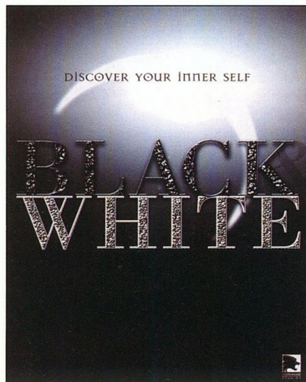


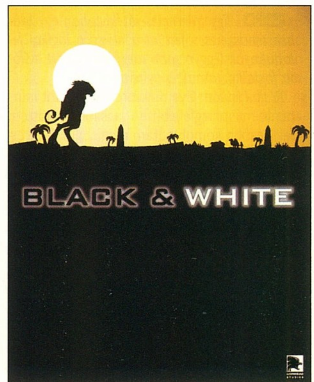


A másik dolog, amit az E3-ra viszünk, a játék doboza. Tegnap egy csapat doboz-tervező érkezett hozzánk az Electronic Artstól, a Black & White 15 különböző fedéltervével. Képzelhetitek, milyen parázs vita alakult az irodában. Jó kis gyűjtemény volt, sőt, néhány egészen szellemes ötlet is volt köztük. Például mutattak egy tervet M.C. Escher festőművésztől, ami fekete és fehér angyalokat és ördögöket ábrázolt. Tökéletes bemutatása a játék „jó a rossz ellen" alapfelfogásának! Egyes tervezők egyszerűek és elegánsak voltak, míg mások lazábbak. A döntés már megtörtént, de nem áruljuk el Nektek, hogy melyikre esett a választásunk. Várjatok türelmesen, és majd meglátjátok...









Az Időrégész

Beszélgetés Rátkai Istvánnal

A régi Commodore-tulajdonosok közül bizonyára sokan emlékeznek még Rátkai István nevére. Az említett úriember a magyar számítógépes játéktörténelem egyik oszlopos tagja – némi túlzással azt is mondhatnánk, hogy egy egész korszaka –, aki még a C64-es időkben írt négy szöveges kalandjátékot (Időrégész, Bosszú, Új Vadnyugat I-II). Ezek a játékok az akkoriban megjelenő magyar programok közül messze a legnépszerűbbek voltak, ám mára már feledésbe merültek. Felnőtt egy új generáció, aki már nem ismerhette meg a híres Rátkai-kalandokat... Ezen felismeréstől vezérelve gondoltunk egy nagyot: felkerestük Istvánt, hogy meséljen olvasóinknak magáról, a játékírás hőskoráról, valamint a játékpiac mai helyzetéről.

ZED: *Egy Internetes játékházban egy időben rendszeresen feltűnt a neved a logikai feladványok leggyorsabb megfejtői között. Mióta foglalkoztatnak ennyire a játékok?*

Rátkai István: Gyermekkorom óta, mint mindenki mást, legfeljebb én lassabban nőttem fel, később komolyodtam meg.

ZED: *Mikor találkoztál először számítógépes játékokkal?*

R.I.: Általános iskola 7-8. osztályában, ABC 80-on láttam először játékot, aztán fél év múlva megírtam az első játékprogramomat egy nyári táborban. Akkoriban az ABC 80 volt az elérhető legjobb gép...

ZED: *Ezt milyen masinák követték?*

R.I.: Az ABC 80 egy-két évig tartotta magát, aztán középiskola 3. osztályában megjelent a Commodore 64, az ment jó ideig – a Spectrum nálam teljesen kimaradt. Utána belekóstoltam az Amigába is, de ott már éreztem, hogy egy egész csapat kellene ahhoz, hogy igazán jót lehessen alkotni, és mivel azt nem sikerült megszerveznem, Amigán szinte csak játszottam. Ezt követte a Super Nintendo a Novotrade-nél, majd egy kis Sega Saturn-kitérő után jött a PC.



ZED: *Milyen nyelveken programoztál?*

R.I.: A szöveges kalandjátékaimnál még BASIC is volt, aztán assembly, aztán assembly, aztán assembly... aztán C, C++, és most Java. Az Internetes alkalmazások miatt az SQL-be is muszáj volt belemenni, és az sem árt, ha az ember ismeri az ASP-t, JSP-t és egyéb Internetes technológiákat.

ZED: *Amikor a híres kalandjátékaidat írtad, hogyan működött a terjesztés?*

R.I.: Létezett az egy szem Novotrade, ahova az ember elvitte a programját, és jól elküldték, hogy az milyen rossz. Azután, ha már elég sokat járt az ember vissza, és egyszer csak villantani tudott valamivel, akkor azt mondták, hogy ez már nem is olyan rossz, és ők majd terjesztik, de mire nagy kegyesen hajlandók voltak terjeszteni, addigra már száz ember kilopta tőlük, és mindenkinek megvolt. Így járt szegény Időrégész... Eladtak belőle vagy 50 példányt, mert mire egy év huzavona után végre megjelent, már mindenkinek megvolt az onnan kilopott és lemásolt verzió. Ezután már saját magam terjesztettem a játékaimat. Nyomdában gyártottam borítót, a Keravillből vettem 10-20 perces demokazettákat, aztán otthon egy hétvégén keresztül másoltam és hajtogattam, majd hirdetéseket adtam fel. Végül postán terjesztettem az egészet, és könyvesboltokban, ahol árultak játékokat. A Bosszút már így terjesztettem, és nagyon jól működött a direkt marketing rendszer, főleg, hogy az Időrégészben sokan elakadtak, és levelet írtak nekem (a játékban ott volt a címem). Nekik a segítséggel együtt ment a körlevél, hogy nem akarják-e megvenni a Bosszút.

ZED: *Ezeknél a játékoknál mennyire okozott gondot a kalózkodás? Hogy próbáltál ellene védekezni?*

R.I.: A játékokban egy bizonyos helyszínen a tájékoztató füzet példamondatait kellet beírni, máskülönben nem juthatott tovább a játékos. Jó kis védelem volt, nem is tudták kiszedni a programból... Hiába verték a mellüket a cracker-csapatok, hogy megtörték, csak annyit tudtak vele kezdeni, hogy beleírták egy külön fileba a példamondatokat, de a védelmet nem tudták kiszedni belőle. Aztán az Új Vadnyugat I-nél – vagy már a II-nél, nem tudom pontosan – megvettem egy spéci védelmet egy fickótól, aki a Novotrade-ben dolgozott. Ez jól is működött, viszont valamelyik crackercsapat már tört fel olyan programot, amelyet ugyanez a védelem védett, és megvolt rá a törésük. Ezért „beteszem a lemezt-lefuttatom a törést-kiveszem a lemezt"-módszerrel elég hamar megtörték az én játékomat is, de a példamondatokat ekkor sem tudták kiszedni. És ott volt még az általam írt SSS vírus...

ZED: *Ez mi volt?*

R.I.: Egyfajta védelem volt ez is. Ha valaki lemásolta a lemezt vagy levette az írásvédelmet róla – tehát már nem az eredeti verzió volt –, akkor egyszerűen letörölte a lemezt. Nem a mai értelembe vett vírus volt, mert csak a saját lemezén tudott működni, de azért jó néhány ember pórul járt vele... De akkoriban ez csak egy bohókás ötletnek számított, még nem volt ennyire komoly a vírus-kérdés.

ZED: *Ha már a kalózkodásról volt szó: mi a véleményed az illegális szoftverekről?*

R.I.: A kalózkodás mindenképpen elítélendő, de nem úgy, ahogy azt a magyar joggyakorlat kezdi csinálni. Szokták emlegetni a megélhetési bűnözést a lopásokkal, betörésekkel kapcsolatban. Kicsit rossz a hasonlat, de valami ilyesmi szerintem az is, amikor valaki átmásol egy játékot a haverjától és azzal játszik, mert nincs pénze megvenni az eredetit. Más kategória az, aki nagyüzemben másol, terjeszt és értékesít. Ez ellen kellene minden erővel harcolni, nem az otthoni kisfelhasználókkal kikezdeni. Persze, ők is „bűnösök" valamilyen szinten, de nem kellene egy lapon emlegetni őket a kábítószer-dealerekkel. Ezen kívül a törvényeknek és a joggyakorlatnak nem lenne szabad gyökeresen eltérni az általánosan elfogadott etikai normáktól. Márpedig – lássuk be – Magyarországon ma még teljesen elfogadott az, hogy lemásolom a játékot a haveromtól. Ennek gazdasági és történelmi okai vannak (10-12 éve még egyszerűen nem lehetett legálisan hozzájutni a játékokhoz hazánkban), először az emberek hozzáállásán kellene változtatni, és csak azután büntetni. Szép lassan majd úgyis visszaszorul a kalózkodás nálunk is. Addig is tessék szabad szoftvert használni! Windows helyett Linuxot és otthoni használatra ingyenes Linuxos szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt, Internetről letöltött szabad utilityket. Szinte mindent meg lehet szerezni ingyen legálisan, legfeljebb nem lesznek benne a soha nem használt extra funkciók, amitől a Microsoft termékek olyan drágák, nagyok és lassúak. A játékokkal sajnos nem ilyen egyszerű a helyzet, a hagyományos játékokért mindig fizetni kell... Az illegális másolatok terjesztőit kell elkapni, nem a játszani szerető, csóró diákokat!

ZED: *Annak idején többen próbálták Téged követni a kalandjáték-írás terén, és a legtöbb ember a szövegértelmező megírásánál akadt el. Te ezt hogyan oldottad meg?*

R.I.: Nagyon egyszerűen. Lehetett volna írni nagyon jó, nagyon bonyolult szövegértelmezőt (a C64-es Hobbité például zseniális volt, egész cirkalmas körmondatokat képes volt megérteni), de egyszerűen nem volt rá szükség. Abból indultam ki, hogy a játékosok lusták gépelni, hosszú mondatok helyett csak néhány szót fognak bepötyögni. Nem volt értelme feleslegesen foglalni ezzel a memóriát, az erőforrásokat. Olyan szövegértelmezőt hoztam létre, ami éppen elég volt ahhoz, hogy játszható legyen, úgyhogy „Ige+főnév", esetleg „Ige+főnév+főnév" sémákkal mindent megoldottam. Szótöveket vizsgáltam, illetve még arra sem vettem a fáradtságot, hogy egy algoritmussal megkeressem a szótövet és a hozzá tartozó végződéseket. Ehelyett a szóba jöhető összes szótövet leírtam. A Bosszúban és az Új Vadnyugatokban ez már úgy működött, hogy minden szónak csak az első négy betűjét vizsgáltam. Tehát a „KÉSSEL" szónál csak a „KÉSS"-t vettem figyelembe, és úgy válogattam össze a szavakat, hogy ne legyen átfedés az első négy betűk között. Mindegyikhez számot rendeltem, tehát például a „ELVÁG KÉSSEL KÖTELET" akció mondjuk a 12 25 36 számtriónak felelt meg, és csak azt kellett megnézni, hogy az adott helyszínen van-e erre az akcióra értelmes reakció. Sokkal egyszerűbb volt az egész, mint ahogy azt sokan túlmisztifikálják. Egy játékprogramnál nem a tökéletességre kell törekedni, hanem a játszhatóságra, tehát nem kell hiperérzékeny szövegértelmezőt készíteni, mert a játékosok úgysem használják ki. Nem attól jó a játék, hogy mindent megért, hanem attól, hogy jó a cselekmény, hogy gyors stb. A lényeg tehát egy nagyon hatékony, nagyon egyszerű szövegértelmező készítése volt, de még így is észre lehetett venni, hogy azoknál az utasításoknál, amelyek a program belső felépítésében „hátul" helyezkedtek el, egy picivel többet gondolkodott a program.



ZED: *Melyik volt a legsikeresebb C64-es játékod?*

R.I.: Játszani talán az Időrégésszel játszottak a legtöbbet, annak ellenére, hogy abból kelt el a legkevesebb. Nagyon jó érzés volt, amikor az első segítségkérő levelek megérkeztek – még jóval a hivatalos megjelenés előtt! Később ennek már nem örültem annyira...

ZED: *Melyik volt a Te kedvenced?*

R.I.: A Bosszúval olyan szempontból voltam elégedett, hogy az már egy viszonylag kiforrott technológia volt, tehát az Új Vadnyugatban nagyon keveset kellett csiszolnom rajta, az Új Vadnyugat 2-ben pedig szinte semmit: ugyanazt az engine-t fel lehetett használni, csak a sztorit, a képeket és a szöveget kellett kicserélni. Ilyen szempontból tehát a Bosszú volt a legjobb, mivel elvitt a hátán három történetet. Az Időrégészt is nagyon szerettem, és volt még egy játék, amely úgy tűnik, végleg elveszett, Fazekas volt a címe. Ez volt igazából az első szöveges kalandjátékom, ami a volt sulimban játszódott. Egy versenyre írtam, és senkinek nem adtam oda, de tönkrementek a lemezeim, úgyhogy ez teljesen elveszett, tudtommal senkinek nincs meg. Talán egy fiókban porosodik még valakinél egy lemez... Ezúton kérem a kedves olvasókat, hogy ha tudnak még életképes kópiáról, azt küldjék el nekem egy másolat erejéig, hálás lennék érte (név és cím a szerkesztőségben)! De hogy kérdésedre válaszoljak: mindegyik játék kedvencem volt, mindegyiket nagy kedvvel írtam.

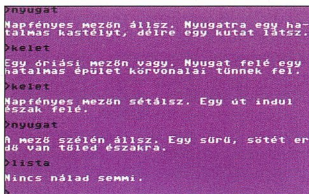
ZED: *Az Új Vadnyugat 3 miért nem készült el? Úgy tudom, eredetileg trilógiának szántad...*

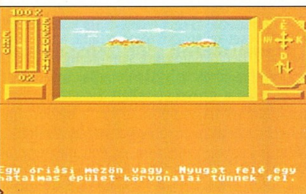
R.I.: Hát, már nem is emlékszem igazán, hogy miért hagytam abba. Azt hiszem, egy kicsit ráuntam a szöveges kalandokra, és időm sem volt már annyi. Pedig a történet is megvolt, jó sok keveréssel, több szállal, és visszakapcsolódott az Időrégészhez – tulajdonképpen annak a második része is volt egyben. Valahogy úgy hangzott a sztori, hogy az Új Vadnyugat hősének elfogy a pénze, és beáll az Időrégészeti Társasághoz, akik visszaküldik őt a múltba – azaz az akkori jelenbe –, hogy hozza el a programozás atyjának, Rátkai Istvánnak egy dedikált fényképét... A teljes történet megvolt már egy csomó poénnal, fordulattal megtűzdelve. Volt benne például egy olyan rész, amelyben az Új Vadnyugat 3 kalózpéldányát kellett megszerezni, és a hős onnan tudhatta meg, hogyan juthat tovább... De akkor már egyetemista voltam, dolgozni kezdtem, ráadásul kezdett lecsengeni az egész Commodore-láz, és valahogy abbamaradt a dolog...

ZED: *Annak idején elég sok vád ért Téged, hogy nehezek a játékaid. Ehhez mit szólsz?*

R.I.: Mégis hogy tetszettek mindenkinek... Lehet, hogy ez volt a kulcs: egy könnyű játékkal elbohóckodik az ember egy délután, aztán másnap már el is felejti. De egy olyan játék, amelyben még egy hónap alatt is csak a feléig jutsz el, jobban megmarad. Aki pedig végképp elakadt, és írt nekem, annak segítettem. A Bosszúban például nagyon sokan nem jöttek rá, hogy várni kell egy helyszínen. Nézett is nagyot a postáskisasszony, amikor feladtam több









tucat levelezőlapot, melyeken egyetlen szó szerepelt: VÁR…

ZED: *A Commodore-ok eltűnése után a PC-s világban hogy álltad meg a helyedet?*

R.I.: Volt átmenet, tehát a PC előtt foglalkoztam a Super Nintendóval és a Sega Saturnnel, amikor PC-re váltottam, már javában nyomult a Windows – a PC-k „interruptbuherálós korszakát" tehát már kihagytam.

ZED: *Milyen végzettséged van egyébként? Említetted, hogy egyetemre jártál…*

R.I.: Gimnáziumi érettségi…

ZED: *Nem fejezted be az egyetemet?*

R.I.: Nem én! Az ELTE-re jártam, programozó matematikusi szakra. Voltak jó tantárgyak, de jelentős lemaradással tanították a dolgokat, és teljesen a matematikára, az analízisre helyezték a hangsúlyt, ami engem nem érdekelt – a mai napig nem tudtam belőle használni semmit. Úgy döntöttem tehát, hogy autodidakta módon képzem magam, és elmentem dolgozni. Az idő engem igazolt…

ZED: *Hol dolgoztál az egyetem után?*

R.I.: Először a Novotrade-nél, Super Nintendóra írtuk meg a Star Trek: Deep Space Nine-t, illetve még az Időrégész után is volt egy Novotrade-es kitérő, az Express Raider című játéktermi programot konvertáltuk C64-re – szerintem egész jó eredménnyel. Ezután a Humansofthoz kerültem, és belevágtam régi nagy álmomba: egy igazi – szó szerint igazi – számítógépes szerepjátékrendszert készítettem, ami nem arról szólt, hogy „kövessük a sztorit, és vagy jó vagyok vagy rossz", hanem a játékos ténylegesen szabad döntéseket hozhat. Ez olyan szinten működött, hogy a programozónak – nekem – nem is kellett szigorúan törődnie azzal, hogy minden feladatra megoldást keressen, ezt rábízhattam a játékosra. Tehát nem egy történet, egy sztori volt adott, hanem egy világ, amelynek szabályait, fizikáját kódoltam le, és a játékos ezen belül szabadon cselekedhetett. A rendszer elkészült, néhány pályát is készítettünk hozzá, de hiába házaltunk vele, nem tudtuk eladni. Vagy nem volt jó az eladási stratégiánk, vagy nagyon nem vevők az amerikaiak az ilyesmire. Sajnos tény, hogy ha egy játék nem csillog-villog és nem zenél tizenkét szólamban, azt rögtön nem is tekintik játéknak, pedig szerintem rengeteg ember van a világon, aki a játékot többre értékeli a külcsínnél.

ZED: *A főiskolán mi is szívesebben játszottunk a Moriával, mint az Eye of the Beholderrel…*

R.I.: Pontosan! A Moriát én is sokszor emlegetem: „A" betű kergette a „Z" betűt, és mégis emberek százezrei játszottak vele világszerte. Viszont ez ma már nem elég. Nem lehet elmenni az Activisionhöz, hogy „tessék, itt a kész játékrendszer, az engine működik, de nincs pénzünk negyven grafikusra és húsz pályatervezőre, viszont erre már bármit fel lehet építeni" – ezt nem lehet így eladni. Pedig szerintem a játék még a mai napig is piacképes lenne. A Baldur's Gate-től nagyon sokat vártam ebből a szempontból, de ott is a sztori a fontos, nagyon kevés szabad cselekvése van a játékosnak. „Leütöd-nem ütöd le", „kinyitod-nem nyitod ki" – „igen-nem"-választásai vannak a játékosnak. Ezzel szemben az én rendszeremben, amit a játékos a program egyik pontján megtehet, azt megteheti bármely más pontján is, tehát abszolút sztorifüggetlen az egész. Sajnos, senkinek sem kellett a rendszer, nekem pedig tovább kellet lépnem…

ZED: *Így kerültél az Uproar Kft.-hez…*

R.I.: Igen, ott a mai napig Internetes programokat fejlesztek, amelyeket a www.uproar.com-on meg is lehet tekinteni. Valamennyire ezek is játékok, de messze nem azon a szinten, ami egy embernek a számítógépes játékokról az eszébe jut, inkább online játékshow-k: kvízműsor, szerencsekerék, dupla vagy semmi, és hasonló egyszerű játékok. Az jó benne, hogy Internetes játékok, modern technológiákkal készülnek, és rengeteg újdonságot tanulok itt, hiszen minden új dolgot első kézből megkapunk, mert naprakészen követni kell a technikákat.

ZED: *Úgy tudom, készül egy saját Internetes játékközpontod is…*

R.I.: Így van, a www.jatek.hu, ami egy Uproarhoz hasonló szórakoztató site, csak magyarul. Amióta a látogatószám megnövekedett, nagyon haldoklik szegény, de remélem, hogy mire ez megjelenik, minden rendben lesz megint. (az interjú június végén készült) Ajánlom mindenkinek, hogy kukkantson el erre a címre!

ZED: *A régi és a mai programozási módszerek, technikák mennyiben különböznek?*

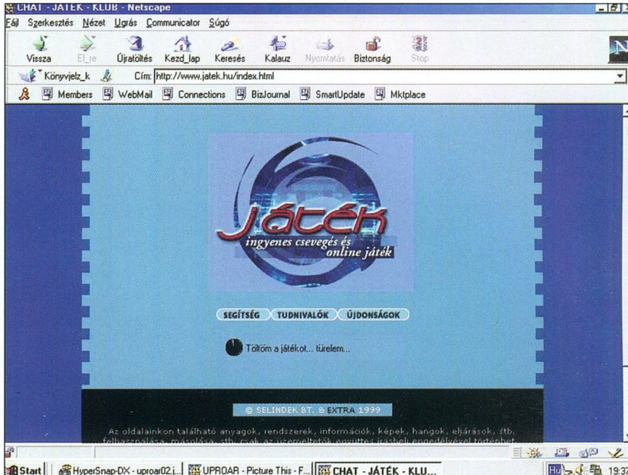
R.I.: A C64-es időkben a „bitvadászat" volt igazán jellemző. Én például a Bosszúban és az Új Vadnyugatokban maximálisan kihasználtam a gép kapacitását. Ott kőkeményen harcolni kellett a memóriáért, végül 4KByte lett maga a program, a többi mind adat volt. Akkoriban mindent optimalizálni kellett sebességre és helyre, ma már a PC-n ez máshogy működik. Nagyobbak a programok, komplexebbek, a memória és a sebesség már messze nem számítanak, ami fontos, az az, hogy a programozó milyen gyorsan tudja elkészíteni az adott programot, illetve mennyire tudja ezt karbantartani, javítani. Tehát már nem a futó kódra kell optimalizálni, hanem az előállítás idejére, és nem árt, ha néhány modult újra fel lehet használni egy másik programban.

ZED: *Szerinted mit tartogat számunkra a játékok jövője?*

R.I.: Három lehetséges irányt tudok elképzelni. Az egyik mindenképpen az, hogy még több pénzzel, még több erőforrással készítik el a programokat, lerenderelik a fél világegyetemet, hatszáz



szólamú zenét írnak hozzá, és DVD-n adják ki, de a csillogás mögötti játék semmivel sem jobb, mint egy tíz évvel ezelőtti játék. A második lehetséges út a rétegjátékok jövője, tehát olyan programok, amelyek egyre speciálisabb igényeket elégítenek ki. Végül nagy jövője van még az Internetes szórakozásnak is, tehát olyan játékoknak, amelyeknél az a fontos, hogy minél több emberhez eljussanak. Ezek ingyenes, apró kis szórakoztató játékok, és ezeket az a nagyon széles réteg képviselői használják, akik soha nem vesznek játékprogramokat, mert tanulásra vagy munkára vették a gépet. Nekik tökéletesen megfelelnek egy kis kikapcsolódásnak ezek a játékok. Ez az a terület, ahol talán visszatér a magányos hősök ideje, tehát egy jó ötletet egy-két ember is meg tud valósítani – bár már itt is megjelentek a nagymogulok a hatalmas központjaikkal, portáljaikkal.



ZED: *Arra nem gondoltál még, hogy elmenj egy nagyobb külföldi fejlesztőcsapathoz csillogó-villogó játékokat gyártani?*

R.I.: Persze, gondoltam rá, próbálkoztam is, de nem megy ez ilyen egyszerűen. Vagy nagy szerencse kell hozzá, vagy nagy ismeretség, esetleg az embernek villantania kell valamit. Nekem egyik sincs meg, villantani pedig úgy látszik, nem villantottam elég nagyot. Magyarországon még elég sokan emlékeznek a játékaimra, így amikor itthon munkát kerestem, elég volt a nevem. A Novotrade-nél semmi papírt nem kértek: „Te AZ a Rátkai vagy? Holnap jöhetsz dolgozni!" De nyugaton ez nem elég.

ZED: *Mit szólsz a játékpiac elüzletiesedéséhez? Régen még a lelkes amatőrök vitték előre az ipart. Manapság ez már nem jellemző...*

R.I.: Igen, sajnos ez így van, hozzátéve, hogy szerintem ma már nincsenek olyan nagy robbanások, mint régen. Anno egy játékon meglátszott, hogy a készítők szívüket-lelküket beleadták, és ezért születtek olyan fantasztikus klasszikusok, például C64-re is. Ma már nincs ilyen – rossz játékok ma is vannak, de igazán jót, igazán egyénit nem, vagy csak nagyon ritkán lehet találni. A játékipar a piacnak dolgozik, és sajnos a piac legjelentősebb része amerikaiakból áll, az amerikai piac felvevőképességének legnagyobb részét pedig a TV-szemétten felnőtt kiskölykök alkotják, akik tényleg nem látnak túl azon, hogy „ez most de szép" és „ez most de jól szól". Vannak azonban igényesebb emberek is. Nagyon sokan szeretik például a szerepjátékokat, ahol nem a látvány a fontos, hanem a játékrendszer. Az ő igényeiket tudnák kielégíteni az alulról szerveződő lelkes amatőrcsoportok, akik hajlandóak hajnali négyig vacakolni apró részleteken.







ZED: *Gyakran emlegeted a szerepjátékokat. Az igazi, táblás-kockás szerepjátékokkal is közeli kapcsolatban állsz?*

R.I.: Kipróbáltam őket, de nem jött igazán be. Én olyan ember vagyok, aki nem szereti a rendszerességet, márpedig a szerepjáték – ha igazán szívvel játsszák – rendszeres partikat követel meg. Három-négy rendszert is kipróbáltam, de igazán aktívan egyiket sem űztem. Megmaradtam a számítógépes szerepjátékoknál, azokat viszont imádom. Most is tele van a fejem játékötletekkel...

ZED: *Az olvasmányaidat is eszerint válogatod meg? A fantázia birodalma vonz?*

R.I.: Igen, főleg sci-fit és fantasyt olvasok, nagyjából azokat, amelyek itt, a Te polcodon is megtalálhatók...

ZED: *Térjünk vissza a játékokhoz: mit szólsz a hagyományos kalandjátékok kipusztulásához?*

R.I.: Az előbb már említettem ezt. Adott az amerikai kissrác, ötszáz szavas szókinccsel, nem tud helyesen leírni egy szót, persze, hogy nem tetszik neki a szöveges kalandjáték, hiszen jóformán a saját nyelvét sem képes beszélni. Ki kellett szolgálni a tömegigényt, ezért váltotta fel a kattintgatás a gépelést. Hozzáteszem, hogy lehet nagyot alkotni ebben is.

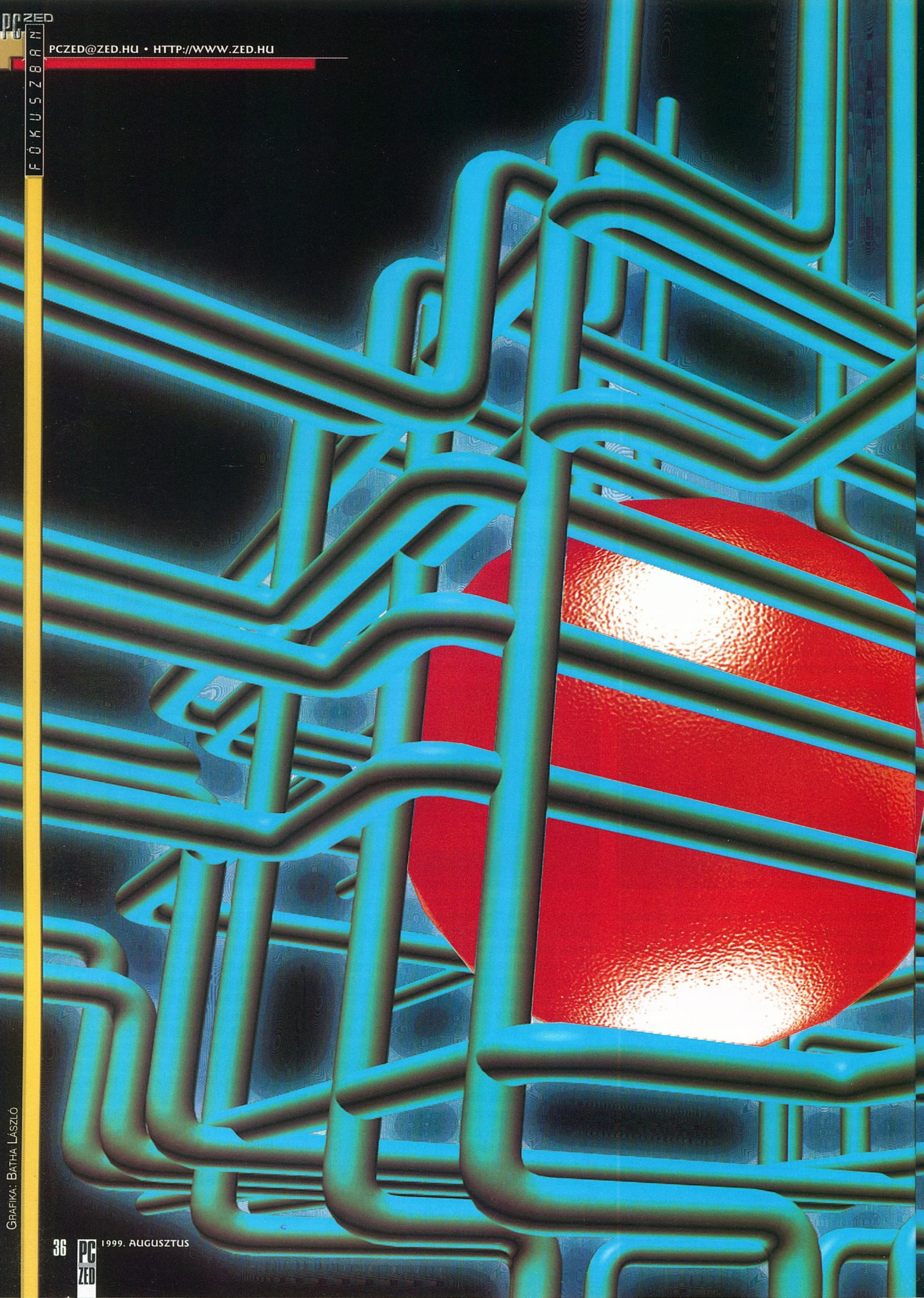
ZED: *Ha már itt tartunk: a mai játékok közül melyek tetszenek leginkább?*

R.I.: Szeretem a szerep- és stratégiai játékokat. Tetszett a Baldur's Gate, a Might & Magic VI, bár igazán jó szerepjátékot szerintem még nem írtak (talán a Bard's Tale 3 az egyetlen kivétel). Jó volt még a Civilization 1-2, a Heroes-sorozat, a Master Of Orion, és természetesen a Quake, elvégre kell egy kis feszültség-levezető is...

ZED: *Mit tanácsolsz azoknak az ifjú titánoknak, akik azt tervezik, hogy játékírásra adják a fejüket?*

R.I.: Programozni kell, mint az őrült, aztán kisebb cégeknél el lehet helyezkedni – az Uproar is keres még munkatársakat, lehet jelentkezni! –; keresni kell, és lehet találni. Van három-négy cég Magyarországon, akik játékírással foglalkoznak, és ha az ember tényleg jó, be tud kerülni ebbe a körbe. Továbbá össze lehet állni néhány embernek, készíteni egy játékot és villantani vele valamit – egy százalék alatt van az esélye, hogy megjelenik, de arra jó lehet, hogy ugródeszkaként szolgáljon. Programozási nyelvnek pedig mindenkinek ajánlom a Javat: Internetes nyelv, nagyon jól használható, és jól meg is fizetik a Java-programozókat. Magyarország olyan szempontból szerencsés, hogy eléggé határmezsgye volt a konzolok részéről, tehát a C64 uralkodása után nálunk nem volt konzolmánia, rögtön jött a PC. Szerintem az USA-ban tapasztalható programozó hiány egyik oka az, hogy odakint a konzolok elég jelentős korszakot tudhatnak magukénak. És a konzolokkal játszóknak nem volt megadva a lehetőség, hogy belekóstoljanak a programozásba. Márpedig abból az emberből válik jó programozó, aki már 16-17 éves korában kódol. Én is találkozom néha nálam jóval fiatalabb programozó srácokkal, és gyakran elhűlök azon, hogy mire képesek... Szóval, ez a konzolos előny még a javunkra válhat: a konkurencia folyamatosan „elbutult", míg mi programoztunk tovább. Én bíztatok mindenkit, és drukkolok mindenkinek, aki játékírásra adja a fejét.

STÖKI



Grafika: Batha László

FÓKUSZBAN

AZ INTERNET

Internet. A XX. század végének legfontosabb „varázsszava". Úton-útfélen találkozik vele az ember, mondhatni a csapból is ez folyik. Miért is? Valóban olyan jelentőségű találmány lenne, egy másik világ, egy felfedezésre váró új dimenzió, ahol az emberiség az eddigi hibáiból tanulva végre lerakhatja egy igazi szép új világ alapjait? Vagy csak egy divathullám, egy felkapott frázis, egy aktuális „forró téma", mint amilyen néhány évtizede az űrutazás volt?

„Cybertér. Akarattól független hallucináció, melyet minden nemzetből törvényes felhasználók milliárdjai tapasztalnak naponta, egészen a matematikát tanuló gyermekekig. Az emberi rendszer összes számítógépének bankjaiból származó adatok grafikus megjelenítése. Hihetetlen összetettség. Az elme nem-terébe nyújtózó fényvonalak, adatok nyalábjai és csoportjai. Mint a távolodó városi fények…

Becsukta a szemét.

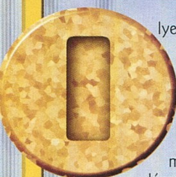
És a szemei mögötti vérsugaras sötétbe az űr pereméről fortyogó ezüst káprázatok törtek be: véletlenszerű kockákból összevágott film módjára elvonagló hipnagógikus képek. Jelképek, számjegyek, arcok, a vizuális információ elmosódott, széttöredezett, misztikus világképe.

Egy szürke korong, színe, mint a Chiba feletti ég.

A korong forogni kezdett, egyre gyorsabban, halványabb szürkés gömbhéjjá alakult. Kiterjeszkedett…

És szétáradt, kivirágzott előtte a folyékony neon-origami mutatvány: feltárulása saját, távolság nélküli otthonának s hazájának, a végtelenségbe tartó átlátszó, térbeli sakktáblának. Belső szeme előtt felmerült a Keleti Part Nukleáris Hatóságának skarlátszín, lépcsőzetes gúlája, mely a Mitsubishi Bank of America zöld kockáin túl parázslott, s magasan és nagyon messze meglátta a katonai rendszerek spirálkarjait, melyeket soha el nem érhet…"

(WILLIAM GIBSON: NEUROMÁNC)



Olyennek képzelte el a cyberpunk irodalom atyja 1984-ben a XXI. század Internetét, egy virtuális világnak, amelynek uralmáért küzd Wintermute és Neuromancer, a két minden emberi fogalom túllépett elszabadult mesterséges intelligencia. Úgy tűnik, a világ ma, az évezred utolsó éveiben a lehető legjobb úton halad Gibson jóslatának beteljesülése felé. Az Internetet már ma sokan a könyvnyomtatás feltalálása óta a legfontosabb lépésnek tartják az emberi kommunikáció- és gondolatközlés történetében. Az állandóan botrányra éhes média egyre csökkenő hatásfokkal próbálja új generációs (melles-leg saját nézőit, vásárlóit lassan de biztosan elhódító) médium-társát „befeketíteni", a hitech anarchia világának, hackerek, kalózok, terroristák és perverzek otthonaként bemutatni a világhálót. Azonban míg az egyik percben hackertámadásokról, bankszámlák megcsapolásáról és Internetes gyerekpornó-kereskedőkről beszél a Híradó, a másikban a Net beláthatatlan lehetőségeiről, az országhatárok eltűnéséről, és az éveken belül elérhető egymilliárd felhasználóról hallunk. Évezredünk utolsó évtizedében a sci-fi írók kedvenc témájából villámgyorsan vált az Internet az egyetemisták és kutatók kiváltságává, majd mindennapi kommunikációs csatornává, munka- és szórakozóhellyé. Az elmúlt egy-két évben az addig misztikus Internetet hazánkban is a hátára kapta a divat: ma már minden magára valamit is adó cégnek van e-mail címe, weboldala, az újságoknak, rádióknak és TV-knek online kiadásaik, de az ezredvég modern gyermekei sem lehetnek meg e-mailes levelezés és saját weboldal nélkül. A Net észrevétlenül és megállíthatatlanul belopózott az életünkbe, átalakította, felgyorsította azt, és bizonyos mértékben ő is vette az irányítást felettünk. Hová vezet ez? Megvalósul-e a Neuromânc anarchikus, a végletekig felgyorsult és velejéig romlott „neon-origami" világa? Ezt ma még lehetetlen megjósolni, és e cikknek sem célja. Ahhoz azonban, hogy mindenki elgondolkodjon, hová tart az Internet, nem árt visszatekeznünk, hogyan is jutottunk idáig, és körülnéznünk: hol tartunk ma?

Így kezdődött…

A hatvanas évek… Dúl a Hidegháború, a kubai rakétaválság, a Beatles-láz… Ekkor kezdődik az Internet történelme is, ami – mint az emberiség találmányainak túlnyomó többsége – a hadiiparnak köszönheti megszületését. A Pentagon kezdeményezésére indult el az ARPANET-projekt, amely egy olyan számítógép-hálózat megteremtését tűzte ki célul, amelynek nincsen központja, és a rendszer egy vagy több gépének kiesése ellenére is eljuthatnak az információk az Államok egyik szegletéből a másikba. Ez a központ nélküli elv akkoriban kulcsfontosságúnak számított: így ha egy esetleges orosz rakétatámadás kiiktathatott néhány támaszpontot, az információáramlás zavartalanul folyhatott a többi között, és elindulhatott az ellencsapás… Szerencsénkre ez a fikció csak a James Bond-filmekben vált valós fenyegetéssé, azonban a hálózat központ nélkülisége és pókhálószerű felépítése megmaradt akkor is, amikor a hetvenes években egyetemek, nagyvállalatok, tudományos szervezetek és kutatóközpontok kapcsolódtak az NFSNET (National Science Foundation Network – ironikus módon ma egy Interneten is népszerű PC-s játék rajongóinak oldalát rövidítik így…) névre keresztelt hálózatra. A kilencvenes években azután a közvetlen hidegháborús veszély elmúltával az Internet – új elvevezéséhez méltóan – nemzetközivé vált, milliók kezdték el használni (szinte) korlátozás nélkül. A számítástechnika rohamos elterjedését és fejlődését

meglovagolva a Net munkaeszközzé, majd a grafikus felhasználói felületek és a WWW elterjedésével divattá és a TV-hez és a telefonhoz hasonló, már-már hétköznapi háztartási eszközzé vált.

Mire is jó ez az egész?

Az világháló eredeti funkciójából adódóan az Internet elsődleges felhasználási módja máig a közvetlen információcsere, azaz az elektronikus levelezés. Az e-mail jóval gyorsabb, kényelmesebb, olcsóbb, rugalmasabb és biztonságosabb a „csigapostának" (snail mail) becézett hagyományos papír-boríték alapú postánál, így komoly konkurenciát teremt neki – sőt, mértéktartó jóslatok szerint is egy-két évtizeden belül teljesen ki fogja szorítani azt. Elektronikus leveleinket minimális számítógépes ismeretek és néhány adat (jelszavak, levelező szerver stb.) birtokában a világ bármely sarkában az Internetre csatlakozó sokmillió gép valamelyikéhez hozzáférve elolvashatjuk, pillanatok alatt válaszolhatunk rájuk, file-okat csatolhatunk hozzájuk – a hagyományos levelekhez hasonlóan csupán a címzett címére van szükség. A hihetetlen méretű forgalmat kihasználva az utóbbi időkben két komoly problémákat okozó „vész" söpört végig az Interneten: az egyik a spam, a kéretlen e-mail reklám-levelek áradata. A spam károkozása csupán a felhasználók idegesítésében (elsőre nem tűnik vészesnek, de valójában az személyes adatainkkal való visszaélés – hiszen az e-mail cím is az!) és hálózat lassításában merül ki. A másik gond jóval súlyosabb: ez a mailvírusok problémája. A mailvírus mindenben a hagyományos vírusokra hasonlít, kivéve a terjedés módját, ugyanis elektronikus levelek mellékleteként jár gépről gépre, fertőz meg újabb rendszereket – az ott talált címlistákból pedig újabb potenciális áldozatokhoz küldi el magát, ezzel borzasztóan megnehezítve a lekövetést és a vírusirtást. A gonoszabb mailvírusok (ilyen pl. az év elején elterjedt Melissa, amelynek az íróját nemrég kapták el, és ha minden vádpontban bűnösnek találják, több száz (!) évnyi börtönt kaphat) által okozott kárt a szakértők százmillió dolláros nagyságrendekben számolják...

Az e-mailes levelezés kiterjedtebb, fejlesztett verzióját jelentik a különböző hírcsoportok (Usenet) és fórumok. Ha az e-mail egy hagyományos levél elektronikus formája, a Usene-

A világ leglátogatottabb weboldalai

(a látogatók száma egy hónapra értendő, a visszatérőket nem számítva)

1.	AOL Network	46,4 millió
2.	Microsoft	32,4 millió
3.	Yahoo	31,2 millió
4.	Lycos	28,9 millió
5.	Go Network	21,5 millió
6.	Geocities	19,5 millió
7.	The Excite Network	17,4 millió
8.	Time Warner Online	13,4 millió
9.	Bluemountainarts.com	11,5 millió
10.	Altavista	10,6 millió
11.	Amazon	10,4 millió
12.	Xoom.com	8,8 millió
13.	Snap	8,5 millió
14.	Realsite Portfolio	8,4 millió
15.	CNET	8,1 millió

A legnépszerűbb híroldalak, magazinok

1.	AOL News Channel	15,3 millió
2.	AOL Entertainment Channel	11,3 millió
3.	AOL Sports Channel	8,4 millió
4.	AOL Computing Channel	8,1 millió
5.	ZDNet	6,9 millió
6.	MSNBC.com	6,1 millió
7.	Pathfinder.com	5,5 millió
8.	Miningco.com	5,4 millió
9.	CNN.com	5,2 millió
10.	Weather.com	5,1 millió
11.	Disney Online	4,5 millió
12.	ESPN	4,2 millió
13.	iVillage: The Women's Network	4,1 millió
14.	Sony Online	3,9 millió
15.	Warner Bros. Online	3,5 millió

Forrás: www.mediametrix.com

tet, illetve fórumokat egy hatalmas hirdetőtáblaként képzelhetjük el – bárki, aki arra jár, elolvashatja az üzenetünket és reagálhat rá – minden hozzászólás nyilvános, így több ezer emberhez juttathatjuk el mondanivalónkat, és sok száz személyes viták jöhetnek létre. Az ilyen nyilvános fórumok hihetetlen mértékben felgyorsítják az információáramlást: semmi sem történhet a világban úgy, hogy valaki hírt ne adjon róla egy newsgroupban, innentől pedig mindenki tud róla, akit érdekel a dolog. Ez a nagyszerű kommunikációs csatorna – azon felül, hogy fantasztikus, ahogyan össze tudja fogni a világ bármely részén élő, azonos érdeklődésű embereket – természetesen újszerű problémákat vet fel: nyilvánvaló a spam-veszély, bár ezt a hírcsoportok felügyelői és a fórumok moderátorai elég jó hatásfokkal semlegesítik.

Az Internetes kommunikáció harmadik generációját a valós idejű beszélgető-csatornák (IRC, webchat) jelentik. Ez teljesen olyan, mint egy telefonos konferencia-beszélgetés, csak írásban történik, és akár több tucat szereplője is lehet a világ bármely tájáról. Az ilyen Netes beszélgetések kitermelték az Internet „hivatalos nyelvét", ami egy leegyszerűsített, különleges jelekkel, szimbólumokkal és rövidítésekkel tűzdelt angol. Ennek ellenére mindenki találhat magának magyar vagy akármilyen nyelvű csatornákat.

Ennyi újdonsággal és lehetőséggel az Internet már jogosan pályázhatna az évszázad legnagyobb jelentőségű találmányainak körébe a kommunikáció, az információcsere következő generációjaként – ám ennél sokkal, sokkal többről van szó. Ahogy a grafikus felhasználói felületek meghódították a PC-felhasználó, nem feltétlenül informatikus szakemberekből álló közönséget, úgy hódította meg a világot a színes-szagos-zenélő-beszélő Internet, a világháló, a „tripla duplavé", a World Wide Web.

Az alapötlet roppant egyszerű: végy egy rendszert, amelyben szövegből és képekből rakhatsz össze egy dokumentumot, és a dokumentum bármely összetevőjéhez hozzárendelhetsz kapcsolódási pontokat (linkeket), amelyre rákattintva az oldalad más részeire, vagy akár egy teljesen más, független, akár a világ túloldalán levő oldalra ugorhat a látogató. Ez a Hypertext Transfer Protocol, a HTTP, az egész WWW alap-építőköve. A világ összes weboldala kapcsolatban áll az összes többivel, egy bonyolult, napról napra változó link-pókhálón keresztül. Óránként százezrével születnek új oldalak, és szűnnek meg régiek, a szupergyors Internet-evolúció pedig természetesen kitermeli a maga óriásait, a napi milliós nagyságrendű látogatottsággal büszkélkedő, ezáltal a hirdetők és befektetők szemében aranyat érő oldalakat.

Az világháló – lévén több tízmillió ember építi és használja egyszerre, messze túlnőtt azon a szinten, hogy át lehessen látni, navigálni lehessen benne, és egyáltalán nyomon lehessen követni napi fejlődését, változását. A weben minden megtalálható, csak tudnia kell az embernek keresni… A keresés megkönnyítésére jöttek létre az első keresőszerverek, amelyek köré mára már egész iparág és netes műfaj, a portál-koncepció épült. Az Internet oldalainak számát pontosan meghatározni lehetetlen feladat, mindenesetre bőven százmilliós nagyságrendekről kell beszélnünk. A legnagyobb, leglátogatottabb oldalak (általában portálok, magazinok vagy ingyenes weboldal-szolgáltatók) napi több millió látogatót vonzanak, ami szinte egy TV-adással egyenértékű reklámfelületet jelent az Internetes hirdetőknek. A netes hirdetés fogalma néhány éve még teljesen ismeretlen volt, mára pedig weboldalak ezrei élnek meg reklámbevételekből. A netes vásárlás szokása is villámgyorsan eresztett gyökeret: a legnagyobb Internet-áruház, az Amazon.com látogatottsága nemrég átlépte a bűvös havi tízmilliót… A webkereskedelemben félelmetes lehetőségek rejlenek, a különböző TV-shop csatornákat egészen biztosan kiszorítja majd, de bizonyos esetekben (pl. szoftver) a hagyományos vásárlásnak is komoly konkurenciát jelenthet.

Az Interneten minden ingyen van! – mondja a közhiedelem, és sok szempontból igaza is van. E-mail postafiókot és homepage-tárterületet sok száz helyen kaphat az ember teljesen ingyen (illetve azért cserébe, hogy ezentúl ő és az oldalára kíváncsi emberek rendszeresen látogatják az adott site-ot, növelik a nézettséget, és ezzel az oldal hirdetési értékét). Azonban az, hogy a Neten bármit megtalálhat kitartóan kereső ember, még nem jelenti azt, hogy az Internet egy törvényektől és szerzői jogoktól mentes övezet lenne. Ez az a pont, ahol az Internetet nem lehet a hagyományos médiához hasonlítani. A TV, a rádió ilyen szempontból tökéletesen kontrollálható: adott egy központ, ahonnan az adást

A MATÁV TARIFA-SZTORI

A Matáv és a magyar Netezők alkudozása 1998 elején kezdődött, az akkori áremelések kapcsán. Ismert közéleti személyiségek nyílt levelet intéztek Straub Elek elnök-vezérigazgatóhoz, aki gyorsan reagált: bejelentette az azóta éjszaka százforintos kedvezményként elhíresült rendszert. A kedvezmény indulása után éjszaka totálisan eldugultak a dial-up kapcsolatok... November elején a hírközlési tárca bejelentette a 11 százalékos év végi tarifaemelést, miközben a Matáv-résztulajdonos Deutsche Telekom radikális árcsökkentést jelentett be. Európában egymást követték az árcsökkentést követelő Internet-sztrájkok. November végén egy magyar bojkott lehetősége is felmerült... Hollósi József (HIX), Nyírő András (Internetto) és Vince Mátyás (HVG Online, majd Origo) vezetésével a magyar Internetes közösségnek sikerült elérnie, hogy a Matáv 1999-ben se szüntesse meg a kedvezményt, sőt, rávették a telefontársaságot arra, hogy terjessze ki azt a kedvezményes időzónára és a hétvégekre is. Április elején a teljes hétvégés kedvezmény megszűnt... Jelenleg minden nap este hattól reggel hétig lehet az ember folyamatosan becsatlakozva 155 forintért (ez természetesen csupán azokra vonatkozik, akik helyi hívással kapcsolódnak a hálóra, és kapcsolatuk nem szakad meg valamilyen rendszerhiba miatt). A munkavégzéshez vagy tanuláshoz szükséges nappali modemes Internetezés azonban továbbra is megfizethetetlen...

KÁBELNET – HELYZETJELENTÉS

Bár nem egy vidéki nagyvárosban és Budapest több kerületében is lehet ma már kábeltévé-hálózaton keresztül Internetezni, tömeges elterjedéséről mégsem beszélhetünk. A magyarországi háztartások kb. felében (1,5 millió háztartásban) van kábeltelevízió, a szolgáltatást rengeteg kis cég, összesen 800 (!) társaság nyújtja. E kis cégek számára az Internet-szolgáltatáshoz szükséges korszerűsítés túl nagy beruházás... A három legnagyobb hazai kábeltelevíziós Internet-szolgáltató, a budapesti Tvnet Kft., a pécsi Drávanet Kft. és a nyíregyházi Szab-I-net Kht. 1998. júniusában közös szolgáltatási felület kialakítására kötött megállapodást. Az egységes szolgáltatás júliusban indult el. A napi 24 órás, 64 Kbps és 8 Mbps közötti sávszélességű Internet-elérés havi díja 10 000 Ft, az egyszeri belépési költség 50 000 Ft. A három szolgáltató olyan országos hálózat kialakítását tervezi, amely a helyi kábeltévés Internet-szolgáltatókat és kábelhálózat-üzemeltetőket közös gerinchálózattal kötné össze. Szintén a tavalyi év közepén jelentette be a Matáv új kábeltelevíziós szolgáltatását, egyelőre Budapest hat kerületében (X., XVI., XVII., XVIII., XX. és XXIII.). A távközlési társaság a tervek szerint 2001-ig hétmilliárd forintot óhajt a hálózat kiépítésére fordítani, és 7-9 év alatt remélik a befektetés megtérülését. A terjeszkedés során a telefontársaság kisebb kábelszolgáltatók felvásárlását is tervezi. Tavaly novemberben hét kábeltévés vállalkozás és a Helsinki Telefontársaság megalapította a CATV Group Rt-t. A vállalkozás Budapesten szeretné összefogni az érdekeltségébe tartozó kábelhálózatokat, együttes fellépéssel könnyebben remélik elérni rendszereik korszerűsítését. Az Internet-szolgáltatást a kábeltelevíziósok csak előjátéknak tekintik a nagy üzlethez, a telefonszolgáltatáshoz. 1999 elején a Pan-Europe Communications (UPC) képviselete bejelentette, hogy az év második felétől Magyarországon is lehet kísérleti jelleggel kábeltelevíziós hálózaton telefonálni. A cég szerint, ha a szolgáltatás elterjed, akár 25 százalékkal is olcsóbb lehet a telefontarifa ezeken a hálózatokon, mint a telefontársaságokén. Az UPC Magyarország 1998 közepén jött létre a Kábelkom és a Kábeltel egyesülésével, így 450 ezer előfizető – a piac egyharmada – került a kezébe. A társaság húsz magyarországi településen, köztük Budapesten nyújt kábeltelevíziós, valamint helyenként Internetes szolgáltatást.

sugározzák, ami szépen ellenőrizhető, dokumentálható, követhető. Az Internet azonban decentralizált, bárki „sugározhat adást”, és százmillió felhasználót egyszerűen képtelenség ellenőrizni. Az Internet „szabad préda”-jellegéből adódó gondok pedig egyre komolyabbak. A nagy lemeztársaságok rettenetes pánikban vannak az MP3 formátum elterjedése miatt, és már-már nagyobb problémának tartják, mint a kínai és bulgár nagyüzemi hamisítókat. A számítógépes játékok kalózkereskedelmét (ha máshonnan nem, hát előző számunk Fókuszából) mindenki ismeri, egy érdekes adalék: az Electronic Arts történetének eddigi legnagyobb anyagi sikerű játéka a jellegéből adódóan másolhatatlan Ultima Online... Érdekes len-

ne azt is kiszámolni, vajon mekkora jegybevétel-kiesést jelentett George Lucasnak a The Phantom Menace videoCD-verziója, és ebben mekkora része volt az Internet általi gyors elterjedésének… A szerzői jogok élharcosai az Internet teljes ellenőrizhetőségéért küzdenek, az ellenzők szerint ez az orwelli 1984 világához vezető első lépés lenne. Az mindenesetre teljes objektivitással kijelenthető, hogy amíg a „hivatalos" magyar weboldal-toplistán külön kategóriát nyitnak a kalóz „warez-site"-oknak, amíg egy keresőbe beütve a „full games download" kifejezést, százával kapjuk a linkeket, addig valami nagyon nincs rendben… Ez azonban csak egy nagyon kis szelete az Internetnek: létezik, de nagyon nagy ostobaság lenne csupán ez alapján megítélni az egész világhálót…

Az Internet helyzete ma Magyarországon

Az AltaVizsla adatbázisa 2,5 millió magyar tartalmú, elsősorban a .hu domainhez tartozó webhely címét tartalmazza, ez havonta folyamatosan kb. 200 ezerrel nő. A legnagyobb Internetes kereső, a Yahoo bejegyzéseinek száma alapján a magyar nyelvű oldalak száma az európai középmezőny alján helyezkedik el. Kelet-Európából éppen, hogy csak megelőzi hazánkat Csehország és Lengyelország, azonban a többi keleti, illetve hozzánk mérhetően kis méretű országot jelentősen megelőzi a magyar vonatkozású bejegyzések száma (azzal együtt, hogy ebben az összesítésben ugyanúgy egy bejegyzésnek számít a Magyar Elektronikus Könyvtár, mint Pistike home-page-e…). Az AltaVista felmérése alapján szintén az európai alsó középmezőnybe tartozunk, azonban itt már jóval kisebbnek tűnik az elmaradásunk az élbolytól.

Az Internet-használók száma Magyarországon egy év alatt csaknem megkétszereződött! Jelenleg kb. félmillió felhasználóról beszélhetünk. A növekedés elsősorban a középiskolai, illetve az akadémiai hálózat fejlesztésének köszönhető. Megkétszereződött a kereskedelmi szolgáltatók ügyfeleinek száma is, ebben nyilván nagy szerepe volt annak, hogy az Internet-közösség képviselői kialkudták a 100, illetve 150 forintos telefon-kedvezményt. A modemes felhasználók száma (kb. 60-65 000) a nagy Internet-szolgáltatók adatai alapján aránylag pontosan meghatározható. A Hungarnet Egyesület kutatói hálózatát kb. 260 ezren használják, minden felsőoktatási intézmény, kutatóintézet és jelentős közgyűjtemény rajta van a hálózaton. Ez körülbelül 200 000 hallgatót, 10 000 kutatót és 50 000 könyvtárlátogatót jelent. A Miniszterelnöki Hivatal szerint a kormányzathoz tartozó intézményekben körülbelül tízezren férnek hozzá az Internethez. A fővárosban minden kormányzati intézmény számára biztosított a hozzáférés, vidéken ez még nem általános. Az 1998/99-es tanév elejére elkészült a teljes középiskolai hálózat, vagyis 1410 közoktatási intézmény – többségében középiskola – jutott Internet-hozzáféréshez a Sulinet-projekt révén; az Elender közlése szerint kb. 150 000 középiskolás használja rendszeresen a hálózatot. Mindezek alapján az Internetto becslése szerint ma Magyarországon valamivel több mint 500 000 Internet-felhasználó van – szemben a tavalyi 250 ezerrel!

A Szonda Ipsos és GfK Hungária által készített felmérés szerint 800 ezren férnek hozzá az Internethez Magyarországon. Ez a szám azonban mindössze a hálózathoz való hozzáférés lehetőségét jelzi, ennél lényegesen kevesebb a rendszeres Internetezők száma: nagyjából százezren vannak, akik naponta, további 150 ezren, akik hetente többször használják az Internetet.

Az 1996-os amerikai távközlési törvény vezette be először az általános hozzáférés (universal service) fogalmát. Ennek lényege, hogy az alapvető kommunikációs szolgáltatásoknak mindenki számára hozzáférhetőnek kell lenniük, ennek megfelelően kell a távközlési piacot szabályozni. Az általános hozzáférés jelenleg elsősorban a telefonszolgáltatáshoz kapcsolódik, azonban nem idegen az Internettől sem. Alanyi jogon Magyarországon ma csak a közép- és felsőfokú oktatási intézmények diákjai Internetezhetnek, azonban tőb ehhez hasonló, nem állami kezdeményezés is létezik. Ezeket a vállalkozásokat a Soros Alapítvány, illetve reklámbevételekből élő üzleti vállalkozások működtetik. Két éve indult el Nógrád megyében az Intelligens Régió program, amelynek keretében (máig egyedülálló módon) a megye lakói alanyi jogon juthatnak e-mail postafiókhoz, illetve Internet-hozzáféréshez. A Soros Alapítvány C3 központja által működtetett ingyenes Freemail levelezőrendszernek ma közel 150 ezer felhasználója van, ez több

mint háromszoros növekedést mutat egy év alatt. A C3 legújabb akciója a nyilvános utcai webterminálok bevezetése: jelenleg prototípus-szinten működik a főváros négy pontján ilyen ingyen használható terminál. A Drótposta Kft. DrótPostaGalamb szolgáltatása különösebb számítógépes ismeret és angol nyelvtudás nélkül is könnyen kezelhető e-mail postafiókot biztosít, ennek ára csupán annyi, hogy a levelekkel együtt reklámokat juttat el a felhasználóhoz. A rendszernek jelenleg kb. 50 000 felhasználója van. A harmadik ingyenes e-mailt biztosító nagyobb szolgáltatás a Guards Rt. Egon nevű rendszere. Szemben a Freemaillel, amely weben és dial-up kapcsolaton keresztül egyaránt elérhető, és a DrótPostaGalambbal, amelyet csak a cég által kifejlesztett levelezőprogrammal lehet használni, az Egon a Hotmailtől átvett, kizárólag webes hozzáférést választotta. Az Egon egy év alatt 52 000 aktív felhasználót gyűjtött, elsősorban iskolából Internetező középiskolás diákokat. Az ingyenes e-mail-szolgáltatások mellett megjelentek a GeoCitieshez hasonló, ingyenes webhelyet nyújtó szolgáltatások is. A Nexus kombinált webes és e-mail-szolgáltatása másfél év alatt több mint 30 000 felhasználót szerzett, és naponta átlag 100-120 új felhasználót regisztrálnak. Az Extra - amelyet az eredeti tulajdonostól az év elején megvett egy kilétét azóta is a legnagyobb titokban tartó befektető – felhasználóinak a száma szintén tízezres nagyságrendű, és havonta körülbelül húsz százalékkal (!) nő. A Nexus felhasználói többnyire fővárosi egyetemi, főiskolai hallgatók, míg az Extrát elsősorban a kereskedelmi Internet-szolgáltatók ügyfelei használják.

Az idei év Magyarországon az Internetes tartalomipar fellendülésének időszaka volt. A több mint két éves előnnyel rendelkező Internetto és Hollósi Exchange (HIX), valamint a papírújságok népszerű Netes verziói (HVG Online, Népszabadság Online) mellé belépett a piacra a gyorsan felfutott, de jelenleg bizonytalan helyzetű Friderikusz Online, az Origo, a Magyar Netlap, és az emlékezetes botrány után az Internetto volt szerkesztői által indított Index... Becslések szerint a magyarországi Internet-piac összes reklámbevétele 1998-ban kb. 60 millió forint volt (csak viszonyításképpen: ebből az összegből kb. 10-15 percnyi TV-reklámot vagy 100-150 oldalnyi újsághirdetést lehet megvenni). Komolyabb mennyiségű hirdetést csak néhány oldal tudott felmutatni: az Internetto, a Népszabadság- és a HVG Online kiadása, az Origo, a különféle keresőprogramok és az Extra. Magyarországon az Internetes hirdetés ma még elsősorban presztízskérdés a hirdetők számára, a piac felfutásához hiányzik a garantált nézőszám és a hirdetési kultúra. Az elektronikus kereskedelem Magyarországon még a hirdetési piacnál is fejletlenebb, ami a vásárlói konzervativizmussal, illetve az eladók és bankok túlságosan megfontolt reakcióival magyarázható. A magyarországi Net-áruházak többségében a fizetés utánvéttel, személyesen, az áru átvételekor történik. Az Internetes áruházak többsége ma még veszteséges, mivel a tulajdonosok többségének az áruházak működtetése mellett a marketingre már nem futja a költségvetésből... A kereslet lassan, de emelkedik, a vevők még csak próbálgatják ezt a vásárlási formát, a nagyobb összegű megrendelések nagyon ritkák.

Mára az Internet sokak számára életforma lett: ezek az emberek az hálón játszanak, ott dolgoznak, onnan szerzik meg a mindennapi információkat, ott beszélgetnek, ismerkednek (a cyberszexről nem is beszélve...), tulajdonképpen a hálón lógva töltik mindennapjaikat. Ők a netfüggők, akik már el sem tudják képzelni az életet „becsatlakozás" nélkül, sőt, valójában szívesebben élnének a Neten létező virtuális személyiségük bőrében. Ők lennének a Gibson-féle cyberpunk látomás mai cybertér-lakói, konzolcowboyai? Aligha. Egy azonban biztos: az Internet sokkal több annál, mint hogy kósza divathullámnak, hóbortnak tartsuk. Ha a média szokásos túlkapásaitól eltekintünk, rájöhetünk: nem a Szép új világról van szó, és nem is a pornográfia és kalózkodás illegális mocsaráról. Valószínűleg Gibson Neurománcának világa áll a legközelebb az igazsághoz: a Net egyszerűen „csak" az emberi információáramlás és gondolatközlés új generációja, jelentőségében a könyvnyomtatáshoz, a telefon vagy a mozgókép feltalálásához fogható. Örüljünk neki, hogy abban a korban élünk, amikor megszületett, láthattuk-láthatjuk felnőni, és átvenni méltó helyét az életünkben.

Köszönjük az Indexnek a cikk elkészítéséhez nyújtott segítségét (www.index.hu).

Annak ellenére, hogy manapság egyre többet hallani az Internetről, sokak számára még mindig valami távoli, idegen és megfoghatatlan dolgot jelent. Az alábbi rövid cikkben azt szeretnénk bemutatni, mi szükségeltetik ahhoz, hogy számítógépünket Internetezéshez alkalmassá tegyük.

A megfelelő hardver kiválasztása

Az valószínűleg mindenki számára egyértelmű, hogy a legfontosabb összetevő, amire szükségünk van, az egy modemmel felszerelt számítógép. A géppel kapcsolatos hardver-követelmények nem igazán magasak: ha számítógépünk képes a mai játékok futtatására, könnyen elboldogul az Internettel is. Mint minden alkalmazásnál, természetesen itt is az a jó, ha minél több memóriával rendelkezünk. A modem kérdése már nem ennyire egyértelmű. Vannak külső és belső modemek, mint nevük is mutatja, utóbbit a gépbe kell szerelnünk, az elsőt pedig egy szabad soros portra kell rákötnünk (bár vannak már USB-s modemek is). Mindkét változatnak megvan a maga előnye és hátránya. A belső modemek általában olcsóbbak külső társaiknál, ám kicsit bonyolultabb beszerelni őket, és egy kártyahelyet is elfoglal gépünkből. A külső modemek üzembe helyezése igen egyszerű; a rajta található LED-ek segítségével folyamatosan ellenőrizhetjük, milyen művelet is folyik éppen. Hátrányuk, hogy lefoglalnak egy soros (vagy USB) portot, és tovább növelik az asztalon a rendetlenséget... A modemeket sebességük alapján is meg lehet különböztetni egymástól. Ha most vásárolunk modemet, akkor mindenképpen 56K sebességűt vegyünk, ezek ára lényegesen csökkent az utóbbi időben, és az Internet-szolgáltatók nagy többsége is ezt használja. Csakúgy, mint a többi hardver esetében, itt is óriási a választék az olcsó, „no name" hardverektől kezdve a több tízezer forintos árkategóriába tartozó modemcsodákig. Mindenki saját igényeire – és persze a pénztárcájára – hallgatva válassza ki a neki tetsző típust. Egyetlen jó tanács a modemvásárlással kapcsolatban: csak azt az 56K-s modemet vegyünk meg, amely ismeri a V90-es szabványt, vagy a megfelelő upgrade-del azzá tehető, ellenkező esetben nem tudjuk kihasználni a sebességet, és csak 28,8-cal, jobb esetben 33,6-tal kapcsolódhatunk fel az Internetre. Néhány modem dobozán található „V90 ready" felirat azt jelenti, hogy a modem upgradeelhető a V90-es szabványra, tehát ezt nekünk kell megejtenünk. Ezt általában a gyártó Internet-oldaláról letölthető programmal tehetjük meg. Ezt a procedúrát megelőzhetjük, ha V90-nel szállított modemet vásárolunk (a szabványról részletesebben előző számunkban olvashattatok).

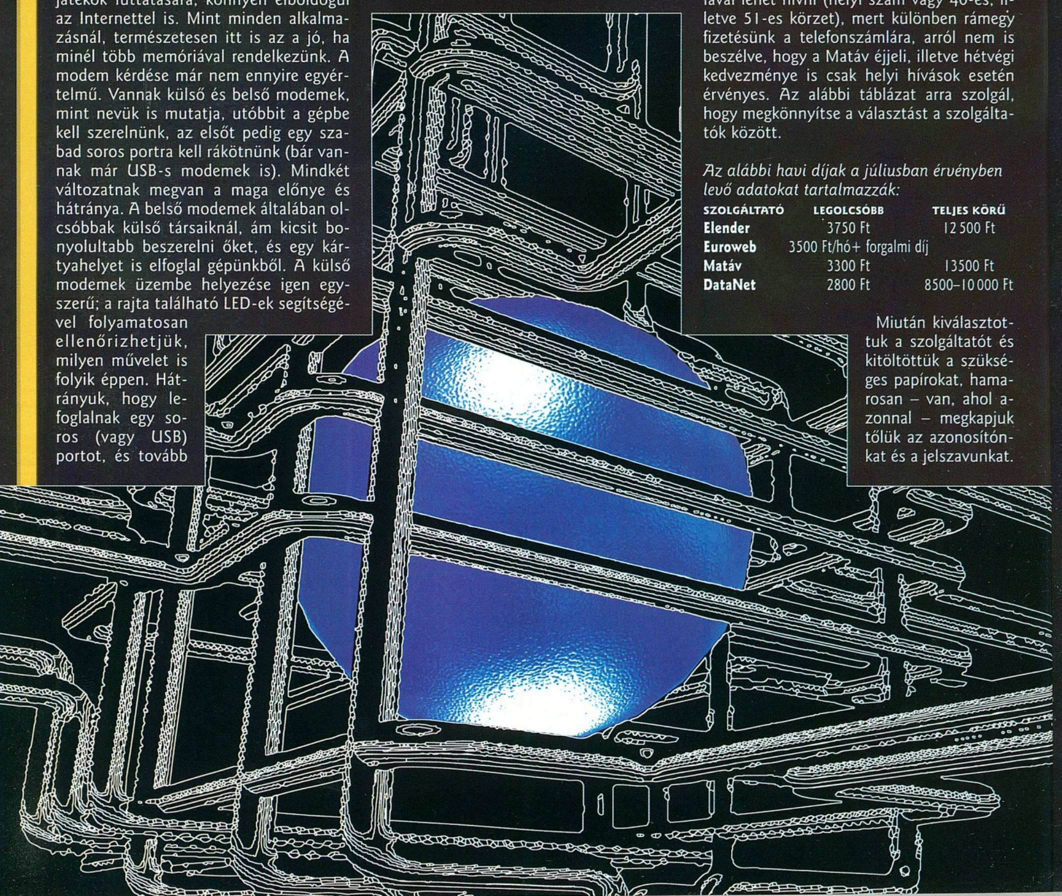
Az Internet-szolgáltató kiválasztása

Ha modemünket beszereztük, a következő lépés az Internet-szolgáltató kiválasztása legyen. Kis hazánkban is egyre több cég foglalkozik ezzel, ezért alaposan nézzünk körül a piacon, hogy ki mit kínál. Tájékozódjunk a cégek árairól, valamint ha nem korlátlan elérést választunk, akkor arról is, hogy mi a retorzió, ha többet lógunk a hálón a megengedett időnél. Néhány szolgáltatónál ilyenkor egyszerűen átkerülünk a következő díjzónába (ez a kultúráltabb megoldás), míg mások elég borsos díjakat számolnak fel. Ha 56K-s modemünk van V90-nel, csak olyan szolgáltatót válasszunk, amely szintén támogatja ezt a szabványt. Ha nem fővárosi lakosok vagyunk, csak olyan Internet-szolgáltató mellett döntsünk, amelyet helyi telefontarifával lehet hívni (helyi szám vagy 40-es, illetve 51-es körzet), mert különben rámegy fizetésünk a telefonszámlára, arról nem is beszélve, hogy a Matáv éjjeli, illetve hétvégi kedvezménye is csak helyi hívások esetén érvényes. Az alábbi táblázat arra szolgál, hogy megkönnyítse a választást a szolgáltatók között.

Az alábbi havi díjak a júliusban érvényben levő adatokat tartalmazzák:

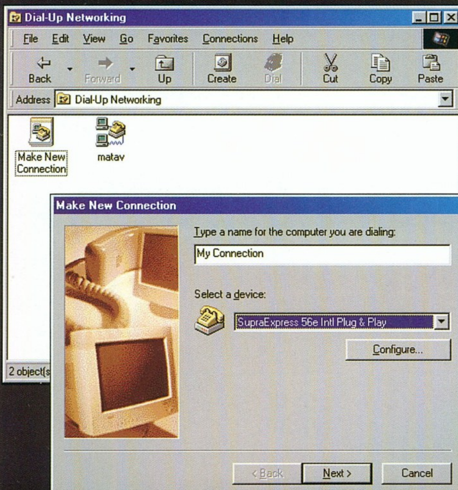
Szolgáltató	Legolcsóbb	Teljes körű
Elender	3750 Ft	12 500 Ft
Euroweb	3500 Ft/hó+ forgalmi díj	
Matáv	3300 Ft	13500 Ft
DataNet	2800 Ft	8500–10 000 Ft

Miután kiválasztottuk a szolgáltatót és kitöltöttük a szükséges papírokat, hamarosan – van, ahol azonnal – megkapjuk tőlük az azonosítónkat és a jelszavunkat.

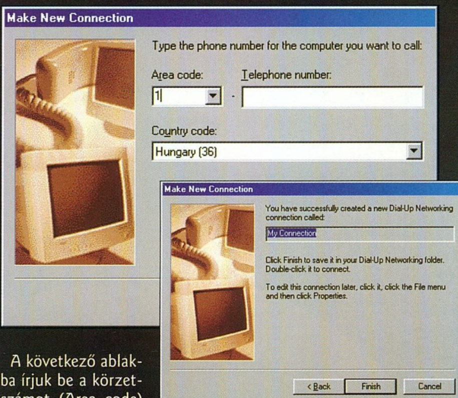


A Windows felkészítése az Internetezésre

Ha a modemünket – kisebb-nagyobb bökkenők árán – sikerült bekonfigurálnunk a Windows alá, már csak a telefonos hálózat adatait kell beállítanunk, és már Internetezhetünk is. Ha szerencsések vagyunk, a szolgáltatótól kapott program minden beállítást elvégez helyettünk, de az is lehet, hogy mindent nekünk kell beállítanunk manuálisan. Nem kell félni, ez utóbbi sem olyan nagy ördöngösség. Első lépésként nyissuk ki a Dial-Up Networking (Telefonos hálózati csatoló) mappát, amely a My Computer (Sajátgép) alatt található. Itt kattintsunk a Make New Connection (Új kapcsolat létesítése) ikonra.



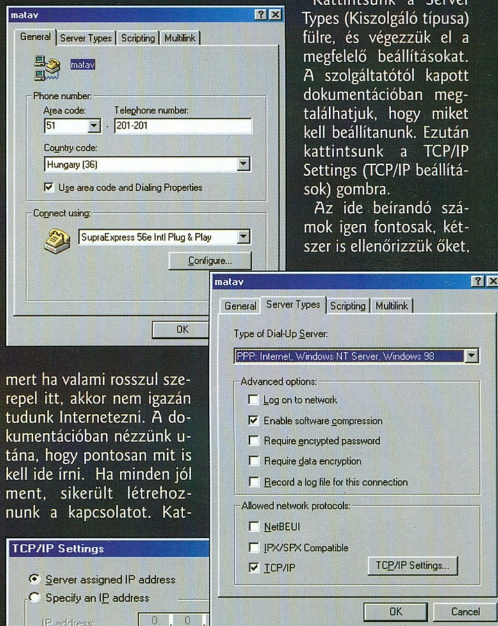
Felül írjunk be egy nevet, amellyel ezt a hálózati kapcsolatot azonosítani szeretnénk (mindegy, hogy mit), alul a legördülő menüből pedig válasszuk ki a modemünket.



A következő ablakba írjuk be a körzetszámot (Area code) és a telefonszámot, amelyen keresztül az Internet-szolgáltatás elérhető. A számot a szolgáltató által adott dokumentációban találhatjuk meg. Lent az országkódnál Magyarország (Hungary) szerepeljen.

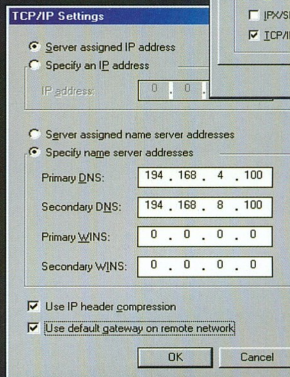
Az előző hasáb alján látható kisebb ablak csak megerősítésként szolgál. Ha valamit elrontottunk volna menet közben, kattintsunk a Back (Vissza) gombra, ha elégedettek vagyunk, akkor a Finish-re.

A Dial-Up Networking ablakban kattintsunk a jobb egérgombbal a most elkészített kapcsolatra, és válasszuk ki a Propertiest (Tulajdonságok). Ennek hatására az itt látható képernyő tűnik fel.



Kattintsunk a Server Types (Kiszolgáló típusa) fülre, és végezzük el a megfelelő beállításokat. A szolgáltatótól kapott dokumentációban megtaláljuk, hogy miket kell beállítanunk. Ezután kattintsunk a TCP/IP Settings (TCP/IP beállítások) gombra.

Az ide beírandó számok igen fontosak, kétszer is ellenőrizzük őket, mert ha valami rosszul szerepel itt, akkor nem igazán tudunk Internetezni. A dokumentációban nézzünk utána, hogy pontosan mit is kell ide írni. Ha minden jól ment, sikerült létrehoznunk a kapcsolatot. Kattintsunk kétszer az ikonjára, írjuk be az azonosítónkat és a jelszót, majd a Connect gomb segítségével próbáljunk meg kapcsolatot teremteni az Internet-szolgáltatónkkal. Ha minden jól megy, egy perc múlva már fel is fedezhetjük az Inter-netet!



Az Internetezéshez szükséges programok

Két ismertebb program van, amelyek segítségével keresztül-kasul bolyonghatunk az Interneten. Az Internet Explorer a Windows 98-ban és a Windows 95 újabb verzióiban már integráltan helyet kapott, így nem is kell foglalkoznunk az installálásával. (Az Internet Explorer legfrissebb verziója az ötös). Akiknek korábbi Windows 95-jük van vagy elégedetlenek az Internet Explorer szolgáltatásaival, azok beszerezhetik a Netscape Communicatort, amely ingyenesen letölthető az Internetről, illetve újságok CD mellékletein is megtalálható (a miénken is). Az említett két programmal az Internet minden fontosabb területét (www, elektronikus levelezés, hírcsoportok, FTP) elérhetjük.

Dungeon Keeper II

A Sötét Oldal erősebb?

▼ Electronic Arts/Bullfrog





Sötét lelkületű stratégák! Végre ismét alászállhattok pokoli kazamatáitokba, hogy örökké dolgozó (de mégis mindig lusta!) goblin-szolgáitokat ütve-verve utat törjetek magatoknak a Föld gyomrának sötét bugyraiban! Végre megfizethettek azoknak a bárgyúan jólelkű hősöknek, akik kollégátokat, a dicső Sarevokot elintézték Baldur's Gate átkozott városában! Újra kiélhetitek megalomán hatalomehségeteket, szörnyeitek seregét győzelemre vezetve az úgyneveзett „hősök" nevetséges erőivel szemben! Két év várakozás után végre megérkezett minden idők egyik legzseniálisabb valós idejű stratégiai játékának, a Dungeon Keepernek a második része – gonosznak lenni megint nagyon jó...





A különféle szórakozási formák közül talán a számítógépes játékok hozzák ki a legjobban énünk Dr. Jekyllje és Mr. Hyde-ja közül személyiségünk „sötétebbik" felét. First person shooterekben miszlikbe lőjük a ránk támadó szörnyeket, autóversenyekben kíméletlenül a palánkhoz szorítjuk az elénk törekvő versenytársunkat, stratégiai játékokban seregünk katonáinak életét sem kímélve mészároljuk le az ellenséget, és a szerepjátékokban sincs nagyobb élvezet, mint egy tűzlabdával szénné égetni a rivális mágusokat. Erőszakos cselekedeteinkre (azon túl, hogy „csak" virtuális ellenségeket mészárolunk halomra) mindig felmentést kapunk azzal, hogy mi vagyunk a „jófiúk", így ellenségeink „megérdemlik" sorsukat...

A Gonosz érintése

A '97-ben megjelent Dungeon Keeper végre megváltoztatta ezt a meglehetősen álszent hozzáállást. Ebben a fantasy témájú, valós idejű akció-stratégiai játékban nem a jólelkű, tisztaszívű hősöket, hanem az elvetemült Gonoszt, a szerepjátékokból jól ismert „dungeonök" urát irányíthattuk. A gonosznak könnyű – gondolhatnánk. Nos, a Dungeon Keeper alaposan bebizonyította ennek ellenkezőjét...

Első dolgunk alagútjaink és különféle termeink kiépítése volt, és ha nem tudtunk elég aranyat bányászni, akkor bizony utóbbiak elég szűkösre sikerültek... Mivel szörnyeink érdekből és nem holmi nemes cél érdekében állnak oldalunkra, így kazamata-rendszerünket kellően lakájossá kell tennünk számukra, és egyéni igényeiket is ki kell elégítenünk: csak akkor állnak szolgálatunkba, ha az arany hozzánk vonzza őket – ha pedig nem kapták meg, amit akartak, fellázadtak, vagy pedig egyszerűen faképnél hagytak bennünket. Másrészről hősök és rivális „keeperek" seregei keserítették meg életünket – felhalmozott aranyunk, hatalmas labirintusaink rajokban vonzották hozzánk embereiket. Ha kellőképpen felkészültünk fogadtatásukra, igen gyorsan megölhettük, vagy akár el is foghattuk őket, ha viszont még nem rendelkeztünk megfelelő erőkkel, gondosan kidolgozott védelmi- és csapdarendszerrel, akkor igen gyorsan rossz (azaz jó(?)) vége lett történetünknek.

Öt év várakozás – megérte!

Az első rész minden idők egyik legtürelmetlenebbül várt játéka volt: már három évvel (!) a játék kiadása előtt felröppent a hír, hogy hamarosan elkészül a program! Annak ellenére, hogy a hosszú fejlesztés miatt sokan szkeptikusan várták a Keepert, amikor végre megjelent, hatalmas siker lett: a nyomtatott és Internetes sajtó ódákat zengett róla. A 3D-s grafikus engine, és az, hogy bármelyik szörnyünk fejébe „beköltözhettünk", zseniális ötletnek bizonyult. A szörnyek mesterséges intelligenciája és viselkedése terén vert minden más valós idejű stratégiai játékot: itt végre nem engedelmes robotokat, hanem egyéni tulajdonsággal és akarattal rendelkező lé-



nyeket irányíthattunk – feltéve, ha hagyták magukat. A játékot végigjátszva azonban sajnos némi üröm is vegyült gonoszkodó örömünkbe. Egyrészt a hosszú fejlesztés a grafika terén bosszulta meg magát: a first person nézet nagyjából a Doom szintjét ütötte meg. Így hiába volt remek érzés lényeink bőrébe bújni és harcolni, vagy csak belülről figyelni birodalmunkat, olyan pixeles volt a grafika, hogy egy nagyobb csata során szinte semmit sem lehetett kivenni az életlen masszából. Majdnem egy év kellett ahhoz, hogy végre kihozzanak egy D3D patch-et, de addigra már mindenki végigjátszotta a Keepert... A másik – nagyobb – probléma a pályák összetettségével és a nehézségi szint beállításával volt: a játék kétharmadáig (8-10 pálya!) túlságosan könnyű, és emiatt kissé unalmas volt a játékmenet – megtörtént, hogy a „mindent eldöntő" csaták rajtunk kívül, két ellenség véletlenszerű összetalálkozásakor zajlottak le. Aztán a végső összecsapás közeledtével, a tizenegyedik pálya körül pokoli nehéz lett az állandóan nagy erőkkel ránk támadó ellenséget legyőzni (mintha a vége felé észbe kaptak volna a készítők), de itt sem stratégiai érzékünkre, hanem „gyorsklikkelő" teljesítményünkre volt szükség ahhoz, hogy leszámoljunk a jókkal. Az utolsó poén – az Ultima-sorozatból jól ismert Avatar elfogása, majd irányítása – némileg kárpótolt az elkapkodott megoldásokért, de a játék egészében sokan csalódtak.

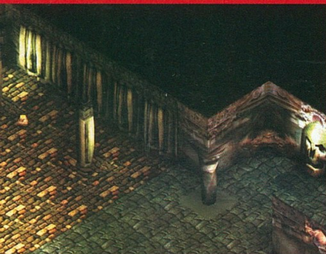
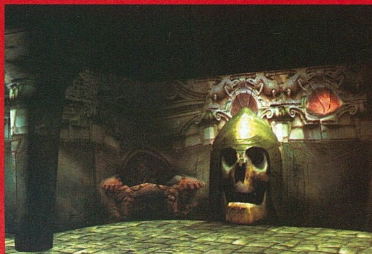
Körülbelül egy évre rá, a D3D patch kiadásával nagyjából egy időben jelent meg a küldetéslemez, amelyben végre olyannak dolgozták ki a pályákat, amilyennek mindig is lenniük kellett volna: a Deeper Dungeons végre tényleg a pályák összetettsége, és nem az ellenség hatalmas áradata miatt volt nehéz, így a harc és az egész játékmenet sokkal taktikusabbra sikerült, mint az eredeti játékban.

Jóképű vagy, Horny?

A türelmetlen Keeper-rajongók sokáig várták a második részt, ami (Bullfrog-mércével mérve) aránylag rövid, mindössze féléves késés után meg is érkezett... A legszembetűnőbb változás természetesen a grafikus engine terén érte a játékot. Aki a kezdetek óta figyelemmel kíséri a Bullfrog programjait, annak már a Powermonger óta ismerős lehet a forgatható, „rotoszkopikus" 3D-s engine, amelyet a két Magic Carpetben, a Syndicate Warsban, a Dungeon Keeper első részén és a Populous: The Beginningben egyre jobban tökéletesítettek. A grafika végre teljes egészében 3D-s lett! Míg az első Keeper még csak „ál-3D"-t használt, a harmadik Populous-világ grafikáját már teljesen átírták, de egységeink még mindig a régi 2D bitmapes „ruhájukban" szaladgáltak. A Keeper II-ben az egész grafika – beleértve minden lényünket, birodalmunk minden sarkát – vektoros grafikát használ, teletűzdelve 3D-s fény- és ködeffektekkel. A 3D gyorsítókártyáknak köszönhetően a scrollozás és a zoomolások villámgyorsak és tükörsimák: míg az első részben egy-egy nagyobb csatánál az akkori „izmosabb" gépeknél is rendesen szaggatott a kép, a második résznél a most nagyjából alapkonfigurációnak számító Celeron 300 és egy második generációs videokártya, 1024x768-ban is (!) tökéletesen elegendő.

Teremtményeik sokkal kidolgozottabbak, életszerűbbek: first person nézetben tisztán ki lehet venni arcvonásaikat, és kontúrjaik is sokkal finomabbra sikerültek – néha szinte fél az ember mellettük elhaladva! Egy-két lény külseje teljesen magával ragadó: a Black Mistress mértéktartó vélemények szerint is jóval szexisebb, mint Lara Croft, Horny olyan félelmetesen ronda, hogy az már szép! Közvetlen közelről nézve rendkívül szórakoztató figyelni, ahogy lényeik tesznek-vesznek: mágusaink lapozgatják könyveiket, trolljaink a kovácsműhelyben dolgoznak stb.



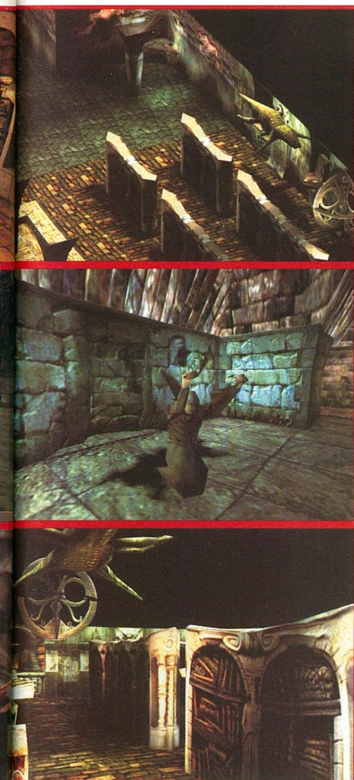









Alagútjainkban csontzene és halálsikoly visszhangja szól...

Természetesen egy kapzsi Keeper nem elégszik meg egyetlen érzékszerve kényeztetésével: a grafika mellett az audio-rész is sokat fejlődött. A QSound technológiának köszönhetően most már tényleg az az érzésünk, hogy dungeonjeink folyosóin sétálgatunk: a dohos, nyirkos falak manóink szüntelen szaladgálásától, csákányütéseitől, lényeink hörgésétől, motyogásától, mágusaink mormogásától visszhangoznak. A Black Mistress kéjes sikolyai, nyögései annyira realisztikusak, hogy ha késő este játszunk (ajánlott!), tanácsos jobban lehalkítani a hangfalakat, nehogy szomszédaink félreértsenek valamit...



A zene ezúttal nem CD-track, hanem digitálisan integrálták a hangeffektekhez, méghozzá a játék menetét is figyelembe véve: ha éppen holtidő van (építkezünk), akkor vagy kellemes lassú zene szól vagy semmi, ha viszont csatázunk, kemény, harcias ritmusok csendülnek fel.

Pokoli mana

A grafikával ellentétben a játékmeneten nem sokat változtattak, inkább finomították a régi ötleteket és kisebb újításokat eszközöltek a készítők. Az irányítást nagyon leegyszerűsítették: jóval kevesebb gombon kell kattintgatnunk, a meglevők használata is sokkal egyértelműbb. Egyes funkciókat máshogy kell beállítanunk, mint az első részben: azt a lehetőséget például, hogy az ellenséget ne öljék meg lényeink, hanem dobják a tömlöcbe, nem egy külön (az előző részben eléggé elrejtett) gomb segítségével kell beállítanunk, hanem a kész börtön ajtaját nyithatjuk/zárjatjuk.



A legfontosabb újítás a Populousból jól ismert mana (varázserő) bevezetése: ezúttal varázslatainkhoz erre, és nem aranyra van szükség. Manát alagútrendszerünk nagysága és a központi „szív" ereje alapján kapunk. Ez a csatákat, illetve az imp-utánpótlást alapjaiban változtatja meg: hiába vagyunk nagyon gazdagok (amire jó esélyünk van, ha gyémántlelőhelyet találunk), ha kifogyunk a manából, nincs erőnk felgyógyítani seregeinket, illetve nem tudjuk növelni imp munkásaink számát, és persze a többi varázslatra sem vagyunk képesek. Ez a változtatás a többjátékos partikra is erős befolyással van: végre nem alakulhat ki olyan szituáció, hogy a gyémántlelőhelyek tulajdonosai abszolút nyerőpozícióba kerülnek.

Horny-mozi

Akik az előző részből hiányolták az összefüggő történetet, valószínűleg most is csalódnak: a különféle pályák elfoglalását ezúttal sem köti össze semmilyen sztori. A Bullfrog puritán szokásán csak az átvezető mozik terén volt hajlandó változtatni: végre minden küldetés után kapunk belőlük egyet. Ezek a mozirészek viszont semmilyen összefüggésben sincsenek egymással: különféle rövid humoros jeleneteket láthatunk lényeink közreműködésével. Aki szereti a morbid humort, jól szórakozhat rajta... Az intro természetesen hosszú lett, viszont most valahogy kevésbé szellemes, mint az első részé.

Ha egy fontos esemény történik (megérkeznek az első új lények, egy megkínzott hős elárul egy titkos helyszínt stb.), a kamera a Populous stílusában kikerül az irányításunk alól, megperdül és rákózelít az eseményre. Ez történik minden küldetés befejezésekor is, amikor a főellenség halálakor Horny előkerül a

VÉLEMÉNY

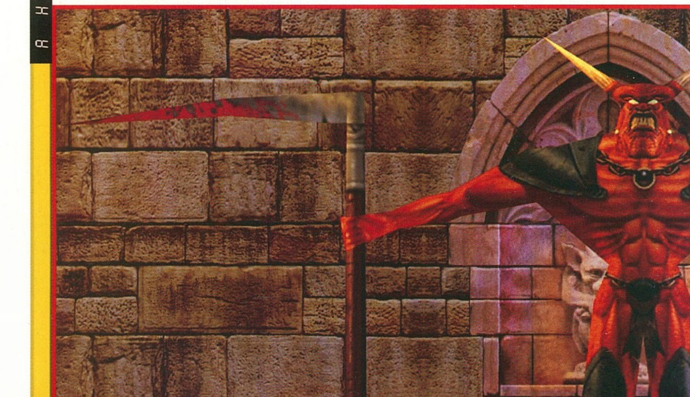
Mondhat bárki bármit, számomra továbbra is minden idők egyik leghangulatosabb és legélvezetesebb stratégiai játéka a Dungeon Keeper. Amikor '97-ben hetekig játszottam az első résszel, én is dühöngtem ugyan a játékmenet kiforratlanságán, és húztam egy kicsit a számat a first person nézet pixelhalmazán, de ezek a hibák számomra eltörpültek a játék nagyszerűsége mellett.
Megértem persze a Warcraft-rajongókat is, akik nem szeretik, ha marcona egységük elcsámborog, eszeget, nyafog, lazsál, hisztizik és hajlamos az engedetlenségre. Aki csak háborúzni-fejlesztgetni akar, azt kifejezetten idegesítheti, ha katonái önálló életet élnek!
Én viszont külön élveztem lényeim személyiségeit, gondosan kidolgozott mesterséges intelligenciájukat: még sohasem éreztem ennyire reálisnak egy játék virtuális hadszínterét.
Borzasztóan tetszik a Keeper stílusa is. Szerintem a játék üzenete: „gonosznak lenni jó" abszolút telitalálat, és nyíltan kifejezi azt, ami tulajdonképpen minden stratégiai játékban – rejtve ugyan, de – benne van.
Mivel inkább stratégia- és nem first person shooter-rajongó vagyok, a belső nézetet inkább csak arra használtam, hogy az építgetés üres perceiben lényeim szemszögéből gyönyörködjek kazamatarendszeremben, a Black Mistress bájaiban, és figyeljem, ahogy lényeim szorgosan dolgoznak... Igazából nem is vártam forradalmi újításokat a Dungeon Keeper II-től: minek különösebben benyúlni abba, ami már úgyis (majdnem) tökéletes? A grafikus motor olyan gyönyörűre és gyorsra sikerült, hogy jelen pillanatban lekörözi az összes konkurensét – még azt is meg merem kockáztatni, hogy first person nézete a Quake 3-nál is szebb lett... A pályák – bár még most sem jelentenek rettenetesen nagy kihívást – ezúttal sokkal összetettebbek és okosabban megszerkesztettek.
Talán egyedül a harc „hajigálós" módszere nem tetszett: szerintem a Warcraft- és Red Alert-klónokban használatos csapatkijelelős módszer sokkal értelmesebb – az is igaz viszont, hogy ezt a szűk alagútrendszerekben nehéz lett volna alkalmazni. A fenti sorokból gondolom, kitűnik, hogy némileg elfogult vagyok a Dungeon Keeper II-vel szemben: mivel az előző részt is imádtam, a gyönyörűen kidolgozott 3D-s engine-nel megspékelt folytatás is a monitor elé szögezett. Aki jobban szereti a hagyományos Warcraft-féle valós idejű stratégiai játékokat, az inkább a Total Annihilation: Kingdomsszal tegyen egy próbát, aki viszont hozzám hasonlóan érez Keeper-ügyben, a második résszel is maximálisan elégedett lehet!

BAD SECTOR

semmiből, öles léptekkel annak teteméhez lép, majd felragadja a dungeon varázserejű gyémántját.

Horny-IQ

Az első rész híresen komplex mesterséges intelligenciáját nehéz lett volna lényegesen felülmúlni, és a fejlesztők ezzel a második epizódban meg sem próbálkoztak – inkább finomításokkal találkozhatunk ezen a téren is. Lényeink most is ugyanúgy viselkednek, mint eddig: ha megéheznek, megkeresik a csirkefarmot, ha elfáradnak, ledőlnek aludni lakhelyükön, ha pedig eljött a fizetés napja, ellentmondást nem tűrően a kasszához fáradnak. Természetesen most is dühösek, ha valamiből hiányt szenvednek, és ha huzamosabb ideig nem kapják meg, az előző résszel ellentétben nem csak mérgelődnek és időnként meg-meg támadják társaikat vagy tönkreteszik a berendezést, hanem nyíltan ellenségessé válnak. Ilyenkor ikonjuk szürkére kapcsol és kénytelenek vagyunk ugyanúgy kiiktatni a rakoncátlankodókat, mint bármely más ellenséget... Ha szerencsések (vagy előrelátóak) vagyunk, már van börtönünk és kínzótermünk, ahol észre téríthetjük lázadozó lényünket: nem jó ujjat húzni egy keeperrel! Az ellenség MI-je is változott valamelyest: ha túl sokan támadunk és gyengének érzik magukat, elkezdenek hátrálni – az esetek többségében azonban nem túl sok sikerrel.



Csülökre!

Sokan kritizálták az első részben a harc „hajigálós" megoldását: ha jött az ellen, elég volt egy pillanat alatt megragadni egész seregünket és a gyanútlan ellenség orra elé penderíteni őket – így a csaták nem igazán sikeredtek taktikusra. A gép nem jelentett igazi kihívást a teljes játékban, a küldetéslemezben pe-











dig eléggé „unfair" volt, amikor ugyanezt a taktikát alkalmazta ellenünk...

A Bullfrog ugyan ígéretet tett arra, hogy ezen változtat, de nem igazán lehet ezt észrevenni (az első pályákon legalábbis). Az egyetlen újdonság, amely gátló tényezőként jelentkezik az, hogy amikor lényeinket ledobjuk, azok megütik magukat, egy ideig a földön fekve szédülnek, és meg is sérülnek egy kicsit – ez azonban inkább csak bosszúságot okoz, de a régi módszer használatától nem tántorít el.

A program figyelembe veszi az egységek „térfogatát" is: szűk helyen tehát kevesebben férnek el; különösen érdekes helyzetet teremt ez a nagydarab sárkányok és a kövér bile demon bevetésekor.

Légy-Descent és Mágus-Quake?

Annak idején hatalmas ötletnek tűnt, hogy bármelyik lényünk bőrébe bele tudunk bújni és irányíthatjuk őket. Ez néha tényleg hasznos volt: ha az impek kevesen voltak és lassan dolgoztak, mi pedig kifutottunk az időből, átvéve az uralmat felettük, sokkal gyorsabban tudtunk bányászni, harcos lényeinkkel jobban ment a küzdelem, ha nem csak figyeltük a csatát, illetve volt néhány pálya, amit csak first person nézetből tudtunk teljesíteni. Ennek ellenére az esetek többségében nem igazán volt szükség erre a szemszögre: a legkényelmesebb a felülről való irányítás maradt. Nincs ez másképp a második részben sem – annak ellenére, hogy a 3D-s engine gyönyörű és villámgyors – az igazi stratégák inkább a felülnézetet használják, a belső nézetek inkább csak érdekességképpen szerepelnek.

C-szektor a dungeonben

A szörny is ember ugye, neki is szüksége van szórakozásra. Két új termet is kaptunk, amelyben szörnyeink a gyilkolás, vérengzés és egyéb kegyetlenkedések egyhangú mindennapi robotja után végre mulathatnak egy kicsit. A kaszinóban a rulettasztal mellett gondos és nagylelkű gazda módjára megszabadíthatjuk őket nehezen megszerzett pénzüktől. Persze azért ügyelni kell a látszatra, így időnként egy-két lényünk tényleg nyern: ilyenkor kontúrja aranyban jelenik meg, ő pedig nyereményével boldogan távozik. Az igazi keeperek egy emberként horkannak fel felháborodásukban: „Mi vagyok én, üdvhadsereg?!" Szerencsére van egy módszer, amellyel a becsületesen (bár ilyen jelző nem illik hozzánk...) megnyert pénzt vissza lehet szerezni szerencsétlen lényünktől: amíg nem ér a kijárthoz, hatalmas kezünkkel addig pofozhatjuk, míg minden aranya kipotyog a zsebéből – impjeink pedig gondoskodnak róla, hogy pénzünk oda kerüljön, ahova való: a kincstárunkba.

A másik rekreációs részleg már kevésbé nyereséges, de annál szórakoztatóbb: lényeiket (vagy saját kreatúránkat és egy ellenséges foglyot) egy arénába dobhatjuk, ahol megküzdenek egymással. Társaik szórakoztatása mellett roppant hasznos mellékhatás, hogy szörnyeink ingyen fejlődnek a küzdelem során!

Még pokolibb kreatúrák

A játék vége felé a hősök ismét hatalmas erőkkel támadnak bennünket – szerencsére régi szörnyeink mellé újabb társakat is kaptunk a jók hordáinak megállítására! Ilyen például a sötét angyal, aki neve ellenére nem egy szelíd motoros banda tagja, hanem a mennyből alászállt, bukott fajtából való. A sötét angyalok rettenetes harcosok: a közepes erejű hősöket egy-két suhintással elintézik, és az erősebbek ellen sem kell sokáig harcolniuk. Némi mágiával is rendelkeznek: csata közben az oldalukon harcoló csontvázharcosokat tudnak megidézni. Ugyan semmi szükségük „ropi" társakra, de jól passzol hozzájuk a fekete mágia... A banditák mozgatórugója egyedül a pénz (hasonlóan az ellenség tolvajaihoz), és igazi zsoldos katonák módjára ahhoz állnak be, aki többet fizet nekik. A küzdelem során mindig hátulról támadják az ellenséget, ezen kívül anynyira pénzéhesek, hogy néha a fizetés napján túl is szívesen ellátogatnának kincseskamráinkhoz, így, ha lehet, ne hagyjuk őket az arany környékén lézengeni! A fekete lovagok mélységesen megvetik a becsületet és tisztességet: a hősök lovagjaival ellentétben nem a jóra, hanem a gonoszra tették fel életüket. Kardjukat szeretik véresen hagyni egy-egy ellenség legyőzése után, így image-ük még kegyetlenebb és vérgőzösebb jelleget ölt.

Amorális, megalomániás vezető kerestetik!

A Dungeon Keeper II továbbra is azok számára készült, akik a számítógép monitora előtt szeretik kiélni szadizmusukat, hataloméhségüket, és egyébként is mindig az örök vesztes rossznak (a Tom és Jerryben Tomnak, a Csillagok háborújában pedig Darth Vadernek) drukkoltak. Valljuk be őszintén: kinek nincs elege abból, hogy folyton a jó oldalán harcoljon? Amikor a Baldur's Gate valamelyik sötét kazamatájában már huszadszor kell visszatöltened a játékállást, mert jóságos hőseidet már megint legyűrték, épp' itt az ideje, hogy ismét kipróbáld az Erő Sötét Oldalát! Még hogy simább és könnyebben járható út...!?

Másik vélemény

Végre előkerült a várva várt folytatás! Szerintem azonban nem igazán egy második részt tisztelhetünk e programban, hanem az első hiányosságait kiegészítő küldetéslemeznek lehet felfogni. Tulajdonképpen igazán forradalmi újításokat nem hozott a program, sőt, szinte semmifélét. Leszámítva jó néhány új szörnyet, a rengeteg csapdát, és még lehetne sorolni... Ami nekem igazán tetszett, hogy a nehézség, az első résszel ellentétben itt már fokozatosan növekszik. Fontos dolognak tartottam azt is, hogy a varázslatok nem pénzbe, hanem manába kerülnek, ami ugye töltődik, így kicsit egyszerűbbé vált a dolgunk, mint az első részben. Az építhető elemek közül legjobban a kaszinó fogott meg. Jópofa, amikor kis teremtményeim a tőlem megszerzett pénzüket elverik, ami így vissza is kerül hozzám. Tetszett még a kifogástalan grafika, a kitűnő hanghatások, valamint a játék zenéje. Nagyon sajnálom azonban, hogy az első résznél ugyan izgalmasabb, de még mindig nem igazán nehezek a pályák. A varázslatok száma is lehetne sokkal több. Ennek ellenére mindenképpen ki kell próbálni a programot annak is, aki az első résszel nem játszott. Én is a második résszel kezdtem, de muszáj volt visszatérnem a múltba...

ZEROCOOL

Technikai jellemzők

Hardverigény	P200 / 32 MB RAM
3D-támogatás	D3D
Multiplayer	2–4 játékos

93

Értékelés

Grafika
Hangulat
Összetettség

Összehasonlítás

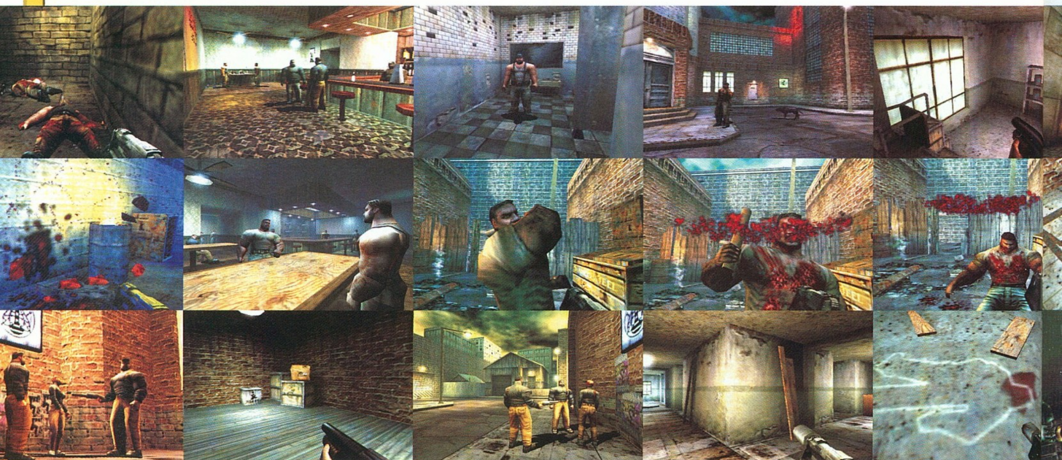
Dungeon Keeper II
Dungeon Keeper

Kingpin: Life of Crime

„Bumm a fejbe, haver”

▼ Interplay/Xartrix

Úgy tűnik, a first person shooter játékok lassan teljesen átalakulnak, és a lövöldözés helyett már másra helyezik a készítők a hangsúlyt. A Half-Life és a Thief teljesen megreformálta a stílust, amely már nem(csak) az esztelen gyilkolászásról szól, annál sokkal mélyebb játékélményt nyújt hangulatával és a háttértörténetével. Az előbb említett két programhoz hasonlóan az Interplay kiadásában megjelent Kingpin sem egy egyszerű shooter, hanem sokkal több annál...





Érdekes, hogy eddig még nem jelent meg olyan first person shooter játék, amely háttértörténetében és a felhasználható fegyverek választékában teljesen valóságszerű lett volna. Általában valamilyen szörnyeteg ellen kell küzdenünk, soha nem látott fegyverekkel. A Kingpin ehelyett egy teljesen hihető világban játszódik, amelyben az erőszak dominál. A háttértörténetről nem igazán sokat tudunk meg az intróból. A játékost néhányan igencsak összeverik és egy sikátor mélyén hagyják. Hősünk természetesen bosszút esküszik, ennek érdekében azonban minél hamarabb meg kell pattannia erről a helyről. Első lépésként egy vascsövet szólít magához, amelyet nem szívbajos használni sem. A sarkon befordulva összefuthatunk az első helyi lakossal, aki egy dollárért egy feszítővasat kíván eladni nekünk. Már itt sor kerül a kommunikációra, amely kissé másképpen van megoldva, mint a többi játékban. Először is, ne fegyverrel a kezünkben közelítsünk valakihez, mert a Kingpin világában ez bizony az egyértelmű agresszió jele. Ha esetleg mégis üvöltve, kezünkben a vascsövet lengetve rohanunk be az emberek közé, mindenki vérmérséklete szerint viselkedik. A keményebb fiúk (és lányok) azonnal nekünk esnek, de természeten itt is megtalálható a gyáva népség, aki inkább kereket old. Ha esetleg úgy döntünk, mégis inkább beszélgetni szeretnénk a többiekkel, két lehetőségünk van. Reagálhatunk pozitívan és negatívan is, ezt két külön gomb teszi lehetővé. Ha az előző példánál maradva, a feszítővasat áruló figurának pozítív választ adunk, hősünk közli vele, hogy nincsen pénze. Ha a negatív választ próbáljuk ki, akkor a főszereplő részletesen ecseteli a fickónak, hogy eladás helyett hová dugja inkább a feszítővasát... A példából kiderület az is, hogy a pénznek hatalamas jelentősége van. A mi világunkhoz hasonlóan, a Kingpinben is senkik vagyunk, ha nincs pénzünk. Ha menő gengszerek szeretnénk lenni, bizony rengeteg pénzre van szükségünk, erre általában a halottak kifosztásával tehetünk szert, de néhány helyen a szekrényekben, illetve egyszerűen a földön is találhatunk bankjegyeket. Ha továbbsétálunk a nőjét védő keményfiú, illetve a koldus mellett, hamarosan meg is érkezünk a Pawn-o-matic nevezetű helyre, ami egyrészt boltként is funkcionál, másrészt az első küldetésünket is itt kapjuk meg: el kell lopnunk valamit a szomszédos raktárból. Ez egy kissé nehézkes, hiszen a raktárat két, shotgunnal felszerelt biztonsági őr védi, s nekünk nincs igazán esélyünk szemtől szembe ellenük...

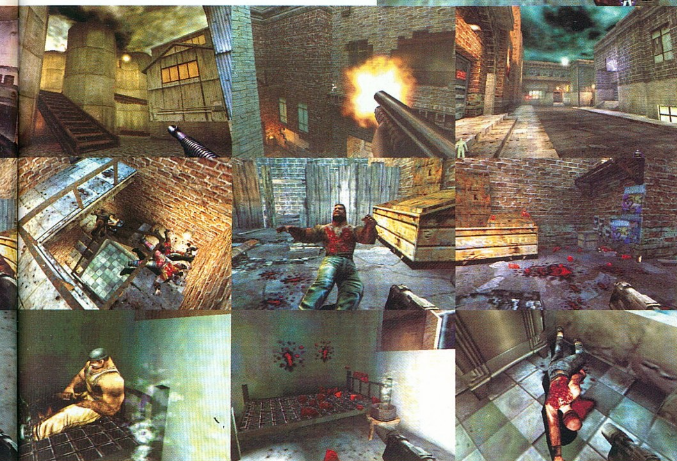
A játékban néhány helyen (először a bolt mellett) lehetőségünk van további bandatagokat felbérelni. Ezek az emberek egy fix összeg lefizetése után hajlandók velünk jönni, és addig harcolni mellettünk, amíg meg nem ölik őket. Ha hátrébb hagyjuk őket, életerejük lassan visszatér, erre egyébként figyelmeztetnek is minket, az egyik figura például így szólt hozzám egy durva lövöldözés után: „Főnök, pihennem kéne!”. A társaink mesterséges intelligenciája jó közepesnek mondható, csatában általában berohannak a tűzharc közepébe, ahelyett, hogy elrejtőznének valahol és fedezékből pufogtatnának...

Az FPS-ekhez hasonlóan a Kingpinben is központi helyet foglalnak el a fegyverek.



A két közelharcban használatos fegyverből az elsővel, a vascsővel már rögtön a játék elején megismerkedhetünk, a másikat, a feszítővasat pedig később vehetjük meg az utcán álldogáló fickótól. Az első „igazi" fegyver a pisztoly, amely a többi first person shooterrel ellentétben a játék későbbi szakaszaiban is használható. Ezt azzal érték el a készítők, hogy továbbfejleszthető, a boltban különféle „upgrade"-eket vásárolhatunk hozzá. Gyorsíthatjuk a tüzelési-, illetve az újratöltési idejét, hangtompítót vásárolhatunk hozzá, valamint a „Magnum mod" segítségével a golyó becsapódási sebességét (azaz a sebzést) is növelhetjük. A következő fegyver a shotgun, amely a Doom óta valószínűleg minden first person shooter játékos kedvene. A hármas fegyver a Tommygun, azaz a dobtáras géppisztoly. Ezen kívül van még nehézgéppuska, gránátvető, rakétavető és lángszóró is. Az első háromról sok érdekességet nem lehet elmondani, hiszen pontosan úgy működnek, mint a többi hasonló stílusú játékban. A lángszóró azonban már említést érdemel, hiszen egyrészt rendkívül látványos, másrészt remekül használható fegyver. Használatakor az ellenség lángra lobban, és egészen addig ég, amíg egy elszenesedett holttest nem marad belőle... A fegyverekhez kapcsolódik az, hogy talán a Kingpin az első játék, amely reálisan számolja azt, hogy mely testrészén találtuk el az ellenséget. A fejlövés nagyobbat sebez, ha pedig egy shotgunnal sikerül ezt elérnünk, akkor majdnem biztos az azonnali halál.





A Kingpin audio része is rendelkezik néhány érdekességgel. Az első, hogy már 3D hangkártya nélkül is elő tud állítani néhány különleges effektet. Ha különböző felszíneken sétálunk, akkor lépéseink zaja is különböző. A másik említésre méltó dolog a zene. A készítők igen jól döntöttek, amikor az ismert gengszter rap bandát, a Cypress Hillt kérték fel a játék zenéjének elkészítésére, hiszen ez a stílus tökéletesen illik a Kingpin hangulatához.

A fenti sorok rövid ízelítőt nyújtottak abból, hogy mire is számíthatunk a Kingpin világában. Az biztos, hogy nem gyerekeknek való hely, hiszen aki csak egy kicsit is ért angolul, hamar rájöhet, hogy a szereplők nem éppen úriemberekhez méltóan társalognak egymással, bizonyos „kötőszavakat" rendkívül szívesen használnak mondataikban. Emellett a grafikai megejelenítés is sokat dob a hangulaton: a menkülő ellenségekből folyik a vér, ami nyomot hagy az úton, így követni is könnyű őket. A textúrák részletességét és mennyiségét pedig minden first person shooter megirigyelhetné. Ha már meguntad azt, hogy állandóan a jó fiú szerepében kell megmenteni a világot, próbáld ki a Kingpint, de szigorúan csak akkor, ha már elmúltál 18 éves!

VÉLEMÉNY

A Kingpin igen erősen elüt a többi first person játéktól, emiatt valószínűleg igen nagy hullámokat ver majd, ezt pedig elsősorban az erőszak ilyen fokú ábrázolásával éri el. Vér volt már más játékokban is, de még a Carmageddon furcsa mozgású gyalogosaiból sem fröcsögött olyan élethűséggel, mint ahogyan azt a Kingpinben teszi. Ha valaki idegenkedik ettől, nem tanácsos kipróbálnia a játékot... Egyébként a programot fel lehet installálni „light" verzióban is, ilyenkor az obszcén szöveg és a rengeteg vér nem szerepel a játékban. A Kingpin grafikájáról csak jót lehet mondani, rengeteg igen szép textúrát használ a program. Ennek azonban megvan az ára is: bár a program a Quake II engine-jét használja, hardverkövetelményei jóval magasabbak, mint azt megszokhattuk. A rengeteg textúra miatt igen érzékeny a számítógépünkben üldögélő memória mennyiségére. Még 64 MByte RAM mellett is lehetnek problémáink, ezzel ugyanis a program még pályák között is bizony néha a winchesterhez nyúl, amely természetesen a folyamatos mozgás rovására megy, ez pedig egy tűzharcban halálos is lehet. A hangeffekteket és a zenét is dícséret illeti, én ugyan nem rajongok különösképpen a Cypress Hillért, de el kell ismerni, keresve sem lehetett volna jobb aláfestő dallamokat találni a programhoz. Néhány apró észrevételem azonban van a játékkal kapcsolatban. Az első a földön rohangáló patkányokkal kapcsolatos. Miért kellett őket berakni a játékba...? Ha hozzánk érnek, akkor ugyanis elvesztünk egy életpontot. Ez különösen a legdurvább nehézségi fokozaton jelent gondot, hiszen ott minden egyes pont számít. Természetesen (?) a patkányok kiirthatatlanok. A másik gond az, hogy soha nem tudtam használni a „negatív" szöveg gombot. Senkiből sem lehetett semmilyen értelmes információt kihúzni vele, az egyetlen eredmény, amit elérhetünk az, hogy a másik személy megharagszik ránk, és nem hajlandó többet szóba állni velünk. Ezen apróságok azonban nem sokat rontanak az élvezhetőségen, a Kingpin minden felnőtt személynek ajánlható.

CARIS

89

TECHNIKAI JELLEMZŐK

- HARDVERIGÉNY: P166 / 32 MB RAM
- 3D-TÁMOGATÁS: OPEN GL
- MULTIPLAYER: 2–16 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

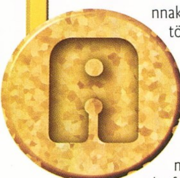
KINGPIN	
QUAKE 2	ZED 98/2 · 94%
HALF-LIFE	ZED 99/1 · 94%
BLOOD 2	ZED 99/1 · 87%

Unreal Tournament

Bajnokok Ligája

▼ GT Interactive/Epic Megagames

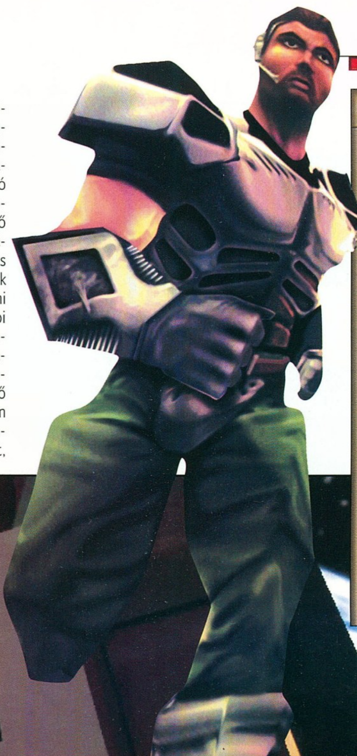
Amit néhány évvel ezelőtt még senki sem gondolt volna, az mára bekövetkezett. A Quake multiplayer részének sikere világossá tette mindenki számára, hogy van létjogosultságuk a csak többjátékos módban játszható programoknak. Miközben az id Software javában dolgozik azon, hogy minden idők legjobb multiplayer játékát készítse el, addig Epic „szép csendben" megjelentette az Unreal Tournamentet, azzal a nem titkolt szándékkal, hogy méltó ellenfele legyen a Quake 3: Arenának.



Annak ellenére, hogy a program a többjátékos üzemmódra van „kihegyezve", egyedül is igen jól el lehet vele ütni az időt. Habár a tényleges sztorival összekötött egyjátékos üzemmód eltűnt a programból, a számítógép által irányított ellenfelekkel – azaz botokkal – bármikor összemérhetjük tudásunkat a rendelkezésre álló játékmódok bármelyikében. Ezek közül a legegyszerűbb a deathmatch verseny, ahol egyre nehezedő körülmények között mindig nekünk kell elérni elsőnek a kitűzött frag limitet. Ilyenkor pályáról-pályára haladva egyre magasabb a botok intelligencia-szintje, egyre ügyesebben játszanak. A kezdeti könnyű győzelmek után bizony igen erősen meg kell küzdenünk, hogy a későbbi pályákat sikerrel abszolválhassuk. A botok elég okosan viselkednek, ennek illusztrálásra igen jó példa, hogy CTF játék közben a csapatunkban szereplő számítógép által irányított harcosoknak taktikai utasításokat adhatunk („védd a bázist", „fedezz", „hozd el a zászlót"), s ők igyekeznek ennek függvényében cselekedni. Rakhatunk magától tanuló (!) botot is a pályára, amely először elég gyenge, de játék közben folyamatosan jön rá az alkalmazható taktikákra és trükkökre – ezek nagy részét a többi játékostól lesi el! Egy ilyen bot ellen játszani már majdnem olyan, mintha egy emberi ellenfél irányítaná, lassan talán eljön az az idő, amikor már nem lehet megkülönböztetni a gépi és a humán ellenfeleket egymástól viselkedésük alapján. A botok intelligenciája nagyon jól használható Internetes csapatjátékoknál is. Vegyük azt az esetet, amikor két négyfős csapat küzd egymás ellen. Ha egy emberi játékos kilép, a helyét egy bot veszi át, egészen addig, amíg valaki más ismét be nem kapcsolódik a játékba.

A játék hírhedt engine-je igen jelentős változásokon ment keresztül, különösen azokon a területeken, amelyeket sok kritika ért, látszik, hogy a fejlesztők meghallgatták a játékosok problémáit, és a lehetőségekhez mérten igyekeztek kijavítani azokat. A szemet gyönyörködtető grafikus motoron szerencsére nem változtattak, hiszen még

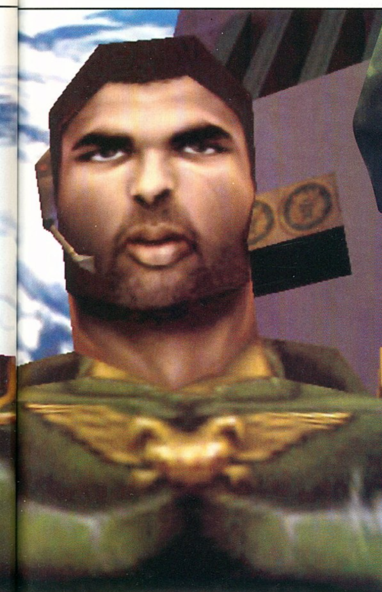
mindig az egy évvel ezelőtt megjelent Unreal-engine képes a legszebb képeket előállítani. Rengeteg kritika érte viszont a fegyvereket; a készítőket dicséri, hogy mindegyiknek (!) megváltoztatták a kinézetét és a viselkedését, sőt, új gyilkoló eszközök is bekerültek a programba, amelyek közül a legmókásabb a Doomos BFG-s időket idéző egylövetű rakétavető-szerűség, amelynek lövedékét mi irányíthatjuk a levegőben! A másodlagos tüzelési módok igen sok változatosságot visznek a játékba, nem lehet olyan egyszerűen kiismerni a fegyverek összes tulajdonságát, mint a korábbi first person shooterekben. Szinte minden korábbi népszerű multiplayer lövöldözős játék fegyvere visszaköszön valamilyen módon az Unreal Tournamentben. A BFG-szerű robbanást előidéző rakétáról már volt szó, de megtalálhatjuk a Doom plazmafegyveréhez vagy a Quake „villámhárítójához" hasonló eszközöket is. Nagyon jó ötlet,



VÉLEMÉNY

Újra itt van, újra itt van... Végre megérkezett a várva várt program, nagyon sok újítással, javítással: szebb, mint valaha! Rengeteg apróság dobja fel a hangulatot. Ilyen az a plakát, amely néhány pályán, változó szövegekkel azt bizonygatta, hogy én vezetek! Ha nagyon jól harcolunk, egy érces hangú fiatalember kiáltásait hallhatjuk, aki olyanokat mond, aki az „isteni" és „megállíthatatlan" jelzőkkel illet bennünket. Van olyan opció, amelyben lehetővé tehetjük, hogy az egyes játékmódban például csak egy fegyver legyen, vagy ne legyen power up, és így tovább. Fontosnak tartom a pályakiválasztásnál alkalmazható új lehetőséget: a listából ki lehet jelölni a legnagyobb, kisebb, és legkisebb pálya kategóriát, így nem kell mindegyiket végignézni, ha túl kevesen, vagy túl sokan vagyunk. Jópofa, ha a strafe vagy az előre-hátra billentyűt kétszer lenyomjuk, emberünk ugrik egyet a megfelelő irányban. Utasításokat adhatunk a csapattársainkat, vagy kellemetlen üzeneteket küldhetünk az ellenfeleknek... Ezzel az újításoknak még koránt sincs vége, azonban senkit se szeretnék megfosztani az élvezetektől... Remélhetőleg az elvakult Quake-fanatikusok is hajlandók kipróbálni a játékot – megéri!

ZEROCOOL





hogy a legtöbb fegyveren van egy digitális kijelző, amelyen láthatjuk a rendelkezésünkre álló lőszer mennyiségét.

Szintén rengeteg újításon ment keresztül a páncélzat kezelése és a sebzés-vizsgálat. Ha valakin páncél van, az egyrészt kívülről is látszik, másrészt ilyenkor a páncéllal védett területen (a felsőtestén) jóval kevesebb sérülést okoz egy sikeres találat. Ilyenkor jó módszer a páncélos ember lábára vagy fejére célozni, persze ember legyen a talpán, aki egy harci szituációban is tiszta fejjel képes gondolkodni... Általában az ember nem nézi, hogy kin milyen páncélzat van; aki mozog, arra lő, mint a veszedelem. Pedig érdemes a pontos célzást elsajátítani, hiszen a fejlövés szinte mindig halálos, az ilyen találatot egyébként a program is dicsérő mondattal jutalmazza.

Arra a kérdésre, hogy mennyire lehet sikeres az Unreal Tournament a játékosok körében, nem igazán tudunk választ adni, majd a jövő eldönti. Akik eddig a Quake pártján álltak, azok semmiféleképpen nem állnak át az „ellenséghez", annak ellenére, hogy az Epic igen jó munkát végzett az Unreal Tournamnettel. A Quake név már annyira összekapcsolódott a sikeres multiplayer játék fogalmával, hogy azok, akik most vágnak bele az Internetes öldöklésbe, azok is inkább az id Software programját választják. Hogy kik fognak az Unreal Tournamenttel játszani? Az Unreal rajongótábora elég nagy ahhoz, hogy „eltartson" egy csak multiplayer játékot is, sőt, könnyen átcsábíthat játékosokat a konkurencia kedvelőitől is.

90

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P233 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, OPENGL, GLIDE
MULTIPLAYER	2–16 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

UNREAL TOURNAMENT	
UNREAL	ZED 98/6 · 96%
QUAKE 2	ZED 98/2 · 83%
QUAKE 2 EXTREMITIES	ZED 99/2 · 89%

Fegyverek

Chainsaw

Elsődleges mód: Ha a „ravaszt" nyomva tartjuk, a lánc folyamatosan forog. Közel jutva az ellenfélhez, hatásos sérüléseket okozhatunk, de csak közelharcban.
Másodlagos mód: Az ellenfél közelében egy leesett fejet eredményez...

Translocator

Elsődleges mód: Az emberünk eldob egy rendeltetési hely-modult.
Másodlagos mód: Ez aktiválja a modult, így karakterünk átteleportál a rendeltetési helyre.
Ha egy ellenfél felé dobjuk a modult, és aktiváljuk azt, a Quake-ből ismert telefrag jelenik meg. Nagyon fontos szerkezet, hiszen ha valaki egy pályán kiesik az űrbe, nem feltétlenül hal meg, visszateleportálhat a modulhoz.

Impact Hammer

Elsődleges mód: Minél tovább tartjuk lenyomva a ravaszt, annál nagyobb erejű a lövés. Előcsalható a Quake-ből már jól ismert rocket jump, ha az elsődleges lövéssel ugrás után magunk alá lövünk.
Másodlagos mód: Kisebb lövést produkál, csak közelharcban használatos.

Enforcer

Elsődleges mód: Pontos, de lassú tüzelést eredményez.
Másodlagos mód: Gengszter-stílusban, 90 fokkal elfordítva tartja a fegyvert, kétszer annyit lő fele annyi idő alatt, mint az elsődleges módban.
Ebből a fegyverből kettőt lehet egyszerre használni, így dupla hatást érhetünk el. Közelre és távolra egyaránt rendkívüli pusztításra képes.

GES Bio Rifle

Elsődleges mód: Kis mennyiségű instabil anyagot lő ki. Nagyon gyorsan újratölt, így sorozatlövésre is alkalmas.
Másodlagos mód: Ha nyomva tartjuk a ravaszt, a fegyver nagyobb adag „anyagot" gyűjt össze. Ezt kilőve több részre bomlik, és minden egyes rész külön robban. Nagy tömegben igen hasznosnak bizonyul...
A fegyver „töltényei" megtapadnak a plafonon, padlón, falakon, illetve bármely felületen, nem kis meglepetést okozva ezzel a gyanútlan ellenfélnek.

Shock Rifle

Elsődleges mód: Azonnali találatot eredményez, és a fegyver gyorsan újratölt.
Másodlagos mód: Egy lassú mozgású plazmagolyót lő ki.
Az elsődleges töltennyel eltalálva a másodlagost, egy nagy hatósugarú robbanást kapunk.

Pulse Gun

Elsődleges mód: Közepes méretű plazmagolyókat lő ki, igen nagy sebességgel. Közelre és messzire is igen hatásos.



Másodlagos mód: Egy folyamatos, zöld, kardszerű csóvát képez, amely távolra is elér.
Ha ezt folyamatosan rajta tudjuk tartani egy ellenfélen, néhány másodperc alatt elpusztul.

Ripper

Elsődleges mód: Éles titánium lemezeket lő ki, amelyek visszapattannak, gellert kapnak a falról, így az ellenfelet „mandinerből" is eltalálhatjuk.
Másodlagos mód: Hasonló pengéket ereget, ezek azonban célba éréskor felrobbannak. Célozzunk az ellenfél nyakára...

Minigun

Elsődleges mód: Egy lövéssel négy töltény távozik a fegyverből, nagy sebességgel.
Másodlagos mód: Egy lövéssel nyolc töltény távozik. Közelharcban sokkal hatásosabb a másodlagos lövés, csak nagyon hamar kifogy a tár...

Flak Cannon

Elsődleges mód: Kicsi, izzó fémdarabokat lő, shotgun-stílusban. Vigyázni kell, mert a „sörét" a falról visszapattan, így magunkat is megsérthetjük.
Másodlagos mód: Egy gránátot dob el, amely bármilyen szilárd felülethez érve felrobban.

Rocket Launcher

Elsődleges mód: Lassú mozgású, azonban igen erős rakétákat lő. A ravaszt sokáig nyomva tartva folyamatosan tölt, majd egyszerre több rakéta is távozik a fegyverből.
Másodlagos mód: Gránátokat lő, ugyanúgy, mint az elsődleges módban, ez is feltölthető, így nagy pusztítást érhetünk el.
Ha a fegyvert az ellenfélen tudjuk tartani egy kis ideig, a célkereszt megváltozik, és az ezután kilőtt rakéta célkövető lesz – amíg az ellenfelet látjuk. Ezzel a fegyverrel sajnos nem lehet rocket jumpolni... A rakéták feltöltését ki lehet kapcsolni, ezután, ha a ravaszt nyomva tartjuk, folyamatosan lövi a rakétákat, nem tölt be egyszerre hatot.

Sniper Rifle

Elsődleges mód: Nagyon hatásos, nagy sebzésű lövés.
Másodlagos mód: Nyolcszoros nagyításra képes, amellyel a távoli ellenfelek kilövése némileg egyszerűbbé válik. Elég sokáig kell célozni, így csak olyan helyeken alkalmazzuk, ahol minket nem tudnak eltalálni. Kiváló fegyver, ha le akarjuk szedni egy ellenfél fejét, azonban a közelharcra nem alkalmas.

Redeemer

Elsődleges mód: Egy nagy, lassú mozgású rakétát lő ki, amely felrobbanása után hatalmas lökéshullám következik, ami nem csak a közeli ellenfeleknek kellemetlen – ha túl közel vagy, te is elpusztulsz!
Másodlagos mód: Irányítást nyersz a rakéta felett, így bármilyen célpontot el lehet találni, még akkor is, ha előtte nem álltunk pontosan célra.

Játékmódok

Unreal Torunament
Tulajdonképpen ez a játék szíve. Kezdetben csak egyetlen pálya van, de minden nyertes csata után kapunk újabbakat. Eleinte kevés, és nagyon gyenge ellenfelek jönnek – persze mindegyik bot, hiszen nincs egyszemélyes játék –, azonban minél több versenyt nyerünk, annál nehezebb a játék. Fokozatosan lesz több ellenfél, több játékmód, amelyekben keményen meg kell küzdeni a továbbjutásért. Akkor van vége a Torunamentnek, ha az összes játékmódon, azon belül is az össze pályán, minden ellenfelet elégszer megöltünk. A nehézségtől függ, hogy hányszor kell az ellenfeleket megölni: először csak tízszer, aztán tizenötször és így tovább. Ha egy ellenfél előbb éri el ezt a határt, az adott versenyt újra kell kezdeni. Nagyon kemény kihívást sikerült ezzel a készítőknek alkotniuk, elkerülve a monotonitást.

Practice Session
A gyakorlás a tudás anyja – mondhatnánk, ha ezt a játékmódot próbáljuk ki. Itt mindenki kedvére gyilkolhat, aki úgy érzi, hogy egy kicsit kijött a gyakorlatból, vagy aki éppen most játszik először ilyenfajta játékot. Ebben a módban ki lehet próbálni az összes lentebb említett játékot.

Tournament Deathmatch
A klasszikus deathmatch már ki tudja, hány játékban volt jelen... Szinte minden first person shooter részévé vált ez a játékmód, kisebb-nagyobb eltérésekkel. Deathmatch-ben két „egyszerű" célunk az, hogy életben maradjunk, és hogy mindenkit megöljünk, aki mozog. Érdekesség a többi játékhoz képest, hogy itt már az alap programban is elég sok, 24 deathmatch-pályán küzdhetünk ellenfeleinkkel. Persze a sok kiegészítő, küldetéslemez és hasonló finomságok ezt a számot igencsak megnövelik majd...

Tournament Team Game
Nagyon hasonlít a deathmatch-hez, csak abban különbözik, hogy itt a játékosok csapatokat alkotnak, így csak bizonyos színű ellenfeleket kell lelőni. Az a csapat nyer, aki előbb eléri a frag limitet. Ebben a módban minden fegyver, power up, és mind a 24 deathmatch pálya a rendelkezésünkre áll.

Assault
Talán a legérdekesebb játékmód, a lényege, hogy a két csapat közül az egyik véd egy objektumot, a másik pedig támadja. Van például olyan pálya, amely egy száguldó vonaton játszódik. Itt az egyik csapat védi a mozdonyt, a másiknak pedig az a feladata, hogy eljusson odáig, és leállítsa a szerelvényt. Ezen kívül még van olyan, ahol egy tankot kell megszerezni, időre elfoglalni egy bázist, elpusztítani a tenger alatti támaszpont komputereit...

Domination
Egy új, nagyon jópofa mód, amelyben az a lényeg, hogy a pályákon elhelyezett pontokon, „uralkodjunk". Ha valaki a piros csapatban van és áthalad egy ilyen ponton, akkor az is pirossá válik. Egészen addig marad ilyen, míg az ellenfél is át nem megy ugyanezen a ponton, saját színére „festve" azt. Tulajdonképpen arról szól ez a játékmód, hogy ezeket a stratégiai fontosságú pontokat meg kell védeni a másik csapattól.

Capture The Flag
Ismét egy klasszikus játékmód: két csapat van, amelyek különböző színűek. A másik csapat zászlaját kell megszerezni, és eljuttatni a saját bázisra, így juthat a csapat ponthoz. Az a csapat nyer, amelyik több zászlót tud összeszedni.

Last Man Standing
Egy érdekes játékmód, ahol az győz, aki a legtovább marad életben. Ha például frag limitet ötre állítjuk, akkor nyersz, ha az ellenfelek előbb halnak meg ötször, mint te, vagyis mindenkinek öt „élete" van. A játék elején megkapunk minden fegyvert, kivéve a Redeemert, azonban nem lehet semmilyen power upot, fegyvert, töltényt felvenni – ami újabb csavarást ad a játéknak.

InstaGib Deathmatch
Egy teljesen új játékmód, amelyet nem láthattunk eddig sehol. Ebben a módban a kiválasztott pályán semmilyen fegyver és power up nincs. Mindenki kap egy fegyvert teli tárral, és így addig küzd, amíg meg nem hal. Az nyer, aki a legtöbb pontot tudja összeszedni. Ha pontosan célzunk, egyetlen lövés is elegendő egy ellenféllel szemben.

Heavy Gear II

Függetlenségi harc a LXII. században

▼ Activision

Az Activision néhány évvel ezelőtt megvásárolta a Mechwarrior-játékok készítésének jogát a FASA-tól, és egyik legnépszerűbb sorozatát indította útjára, amely a Mechwarrior 2-vel érte el csúcspontját. Amikor a MicroProse elhalászta előlük a további Mechwarrior-játékok, így a Mechwarrior 3 elkészítésének jogát (ami egyébként azóta már a Microsoft tulajdonában van), mindenki lemondott az Activison óriásrobotos játékairól. Ők azonban a Dream Pod 9 Heavy Gear nevű szerepjátékának licenszével próbálták pótolni a hiányt. A nagy sietségben, alig egy év alatt elkészített játék, a Heavy Gear sajnos megsínylette a gyorsított eljárást, és nem igazán tudott felnőni a magas-szintű elvárásokhoz. A most megjelent második rész az előd szinte minden hibáját kijavítja, és az Activision végre egy kiforrott óriás-robotos játékkal lepte meg a rajongókat.

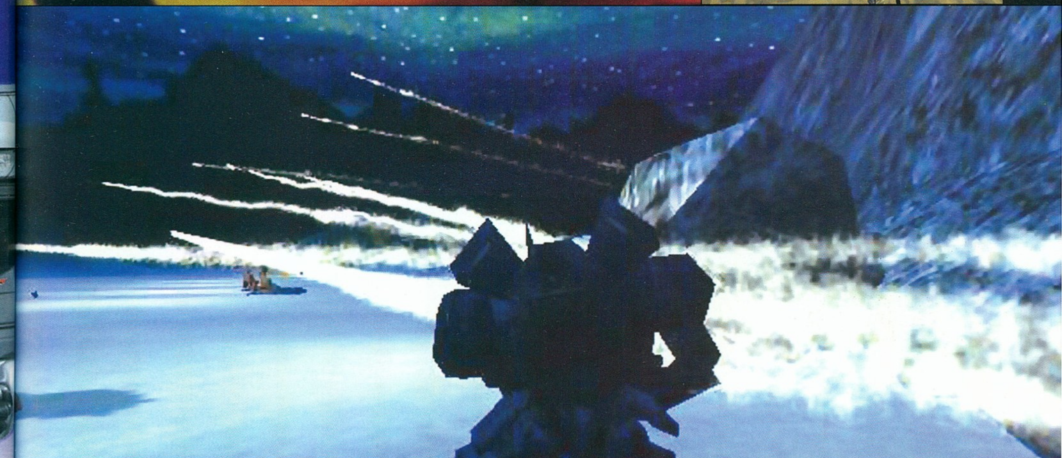




történet a Heavy Gear univerzumának középpontját jelentő Terra Nova bolygó körül zajlik. A távoli jövőben – pontosabban a LXII. században – az emberiség már kolonizálta a galaxis szinte teljes egészét, többek között a Terra Novát is. Az ott lakók azonban fellázadtak a Föld uralma ellen és lerázták az anyabolygó rabigáját. Később két táborra szakadtak, Északi és Déli Liga néven, akik – ahogyan ilyenkor lenni szokott – hamarosan egymás ellen fordultak. Megkezdődhetett hát a polgárháború, amelynek lefolyása erősen emlékeztetett a történelem korábbi ilyen küzdelmeire, de a rendelkezésre álló eszközök a kornak megfelelően kiegészültek az öt-tíz méter körüli méretekkel rendelkező harci robotokkal. A testvérháborúk jó szokásának megfelelően itt is elhúzódott volna még egy ideig az eszkalálódott küzdelem, ha bele nem szól az események folyásába a Föld vezetése egy jól irányzott offenzívával. A hirtelen jött támadás a föld színével tette egyenlővé Terra Nován Peace River városát, ahol a legnagyobb fegyvergyártó cég is működtette üzemeit. Ez a jelzésértékű üzenet egyet jelentett azzal, hogy a Föld vezetői vissza akarják venni a birtokuknak tekintett területet a lázadóktól. Ez a beavatkozás gondolkodásra késztette az ellenálló feleket, akik a független Terra Nova zászlaja alatt rögtön szövetségre léptek. Miután a Föld erői a közeli Caprice bolygón vertek tanyát a felderítés szerint, és az említett támadások is innen érkeztek, megszületett a döntés: kiküldték a Black Talon nevű elit alakulatot, hogy egy jól szervezett gerilla-háború keretei között lehetetlenné tegye a további támadásokat. Itt jövünk a képbe mi, a szakasz egyik tagjaként...

A Heavy Gear II-ről elsőként talán azt érdemes elmondani, hogy bár az óriásrobot-szimulátor játékok közé tartozik, mégis teljesen más stílust képvisel, mint a Mechwarrior 3 vagy a Starsiege által képviselt vonulat. Azokban a játékokban hatalmas, lomha, korlátozott mozgásképességgel rendelkező robotokat irányít a játékos, míg a Heavy Gear II-ben sokkal „emberszabásúbb" eszközök vezérlőfülkéjébe szállhatunk be. Ezek a robotok mintegy öt méter magasak, és afféle hatalmas páncélozott tengerészgyalogosokként funkcionálnak. A mozgásuk is sokkal sokrétűbb, összetettebb, mint a Mechwarriorok robotjaié – tudnak szaladni, kiengedhető kerekeken gurulni, térdelni, feküdni, oldalazni és csúszni. A gyorsabb mozgás a dinamikus akciójelenetekre, tűzharcokra predesztinálná a robotokat a játékban, a fejlesztők mégis inkább a taktikázásra helyezték a hangsúlyt. Miután a Caprice bolygón levő földi erők túlsúlyban vannak, így elit alakulatunkkal lopózva, taktikázva kell kijátszanunk ellenfeleink gyengeségeit, hogy sikeresen hajthassuk végre küldetéseinket. A robotok irányításánál az alapbeállítás szinte teljesen megfelel a Quake-ben használt billentyűzet-egér egyvelegnek, ami egészen jól használható a legtöbb helyzetben, bár a korábbi robotos játékokon nevelkedett rajongóknak határozottan szokatlan lehet elsőre. Akinek nem felel meg az ízlésének ez a metódus, természetesen az igényeinek megfelelően átprogramozhatja a beállítást.







A játékban igen nagy hangsúlyt fektettek a szimuláció minél élethűbb, mélyebb kidolgozására, de azért a fejlesztők igyekeztek a kezelhetőséget is szem előtt tartani. Miután speciális küldetések egész sorát kell végrehajtanunk, így az adott körülményeknek legjobban megfelelő tulajdonságokkal rendelkező robot-konfiguráció összeállítása létfontosságú eleme a játéknak. Az első Heavy Gearben még drag-and-drop módszerrel kellett az alapoktól kezdve összerakni a robotokat, ami inkább volt fárasztó, mint motiváló feladat. Ezt a fejlesztők is felismerték, és áttértek egy új módszerre, aminek az a lényege, hogy bizonyos robot-variánsok közül tudunk egyet választani, és annak egyes tulajdonságait tudjuk átállítani toló-szabályzók segítségével. Minden egyes módosításkor mutatja a program, hogyan változott ezáltal az az érték, amely a robot veszélyességét jelzi, és az adott küldetésre

szabva a várható teljesítményre utal. Az egyes tulajdonságoknál arra kell figyelni, hogy mi a küldetés célja, és a körülmények hogyan befolyásolják azt, hiszen egy lopakodó akciónál sokkal fontosabb a gyorsaság, mint az erős páncélzat és a nagy tűzerő. Ezzel a rendszerrel szinte korlátoktól mentesen variálhatjuk robotunk összetételét, mégsem kell órákat a képernyő előtt töltenünk. A játékban erőteljesen rá vagyunk utalva társainkra, így nem meglepő, hogy az osztagunkba tartozó többi robotot is átkonfigurálhatjuk.

A Heavy Gear II, nem az egyéni akciókra lett kihegyezve – egy egész szakasz sikeres irányítása a feladatunk. A küldetések során a parancsmenü használatával vezényelhetszönhető, hogy igen erős mesterséges intelligenciát sikerült készíteni a fejlesztőknek. A társaink intelligensen követik parancsainkat, aminek egyik eleme, hogy hatékonyan találják meg a lehetséges útvonalakat (nem akadnak el a tereptárgyakban) és nem maradnak egy helyben állva, ha parancsuk érvénytelenné vált. Minden egyes pilótának saját egyénisége van, amely a leírásból ismerhető meg, és ennek megfelelően reagál egyes helyzetekben. Ha például az a parancs, hogy minket kövessenek, és ellenséges egységgel találkoznak, egyesek azonnal harcba bocsátkoznak, míg mások megvárják, míg az ellenfél felveszi a formációját. Tovább fűszerezi a játékot, hogy ezekről a döntésekről a játék hevében különféle felkiáltásokkal üzenetet is adnak, ami erősíti az em-



jük társainkat, vagy a Tab gomb megnyomására előhívható és kikapcsolható taktikai térkép áll erre a célra rendelkezésünkre. Utóbbit nagyon jól sikerült megoldani a fejlesztőknek: a felülnézeti térképen pillanatok alatt felvehetünk waypointokat, és hozzárendelhetjük azokat szakaszunk tagjaihoz vagy az egész szakaszhoz. A parancsok és a taktikai térkép együttes használatával rendkívül pontosan irányítható az egység mozgása, ami annak köberben azt az érzést, hogy hús-vér társakkal vonult harcba. Amit a társainkról elmondtam, az (szerencsére) az ellenfelekre is igaz – igen intelligensen reagálnak konfliktushelyzetekben. Megpróbálnak mögénk kerülni, kihúzódnak lőtávolunkból, rendszeresen összeállnak csapatba, és együttesen törnek ránk.

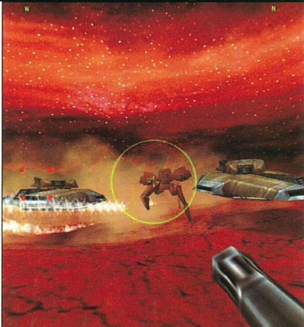
A játékban debütált az Activision új Dark Side engine-je (igen sikeresen), amelyhez Direct3D-alapú gyorsítókártya szükséges, de megéri az invesztálást. A robotok részletesen kidolgozottak, mozgásuk nagyon szépen animált, teljesen folyamatos. A terepet sajnos nem lehet rongálni, átalakítani, viszont kidolgozottsága az eddig megjelent összes robotos játék között magasan a legjobb. Rengeteg féle eltérő környezetben küzdhetünk – nem kell megelégednünk a homok- és jégsivatag váltakozásával. A küldetések során változatos, dombokkal, hegyekkel szab-

dalt, önálló faunával rendelkező terepen mozgunk, ahol többek között térhatású fák és más tereptárgyak állják utunkat. Az egészet még jobban feldobja, hogy köd- és egyéb atmoszferikus effektek módosítják a látást és láthatóságot helyenként. A csata velejárójaként hatalmas robbanások láthatók a képernyőn rendszeresen, és a rakétákat, illetve a sérült egységeket élethű füst követi, hagyja el. A bolygófelszíni küldetések mellett nagyon pozitív grafikai és játékmenetbeli meglepetést jelentenek az űrben végrehajtott akciók is, amikor anti-gravitációs egységgel felszerelt robotunkkal lebegve támadjuk az űrhajókat – természetesen ilyenkor teljesen megváltozik az irányítás a szokatlan körülményeknek megfelelően. A küldetésekről ennek kapcsán annyit érdemes elmondani, hogy az akció hevében, egyes események hatására időnként videók szakítják meg, amelyek nagyon hangulatossá teszik őket, és elmélyítik a játékost a történésekben.



A játék grafikájához és a kiváló küldetésekhez a hangok is felnőnek minőségben, néhány kivételtől eltekintve. A játék támogatja az Aureal A3D szabványú 3D hangzást, és az effektusok minősége sem hagy kívánnivalót maga után – kiválóak a robotok mozgásából fakadó zajok, a robbanások, külön ki kell emelni a pilóták egymás közötti párbeszédét, amely végre nem korlátozódik néhány alap-kiáltásra, hanem pilótánként változó, helyzetfüggő mondatokat hallatnak társaink.

A játékba természetesen beépítettek multiplayer modult is, amely többek között a megszokott capture the flag és deathmatch játékmódokat tartalmazza. Ami sajnálatos módon kimaradt a játékból, az a botok integrálása. A játék egyik nagy erősségét jelenti a robotok kiváló mesterséges intelligenciája, így érthetetlen, hogy multiplayer módban miért nem küzdhetünk robotok (botok csapata) ellen, vagy miért nem állíthatunk össze vegyes csapatokat...



VÉLEMÉNY

A Heavy Gear II-vel végre ismét magára talált az Activision robot-játékos részlege, és a műfaj jelenleg egyik legjobb akciójátékát alkották meg. A kimondottan hosszú és változatos küldetésekben már nem csak látványos és vad küzdelembe vethetjük magunkat, hanem társainkat aktívan irányítva, csapatként léphetünk fel, ami egészen új élményt jelent. Az egyes küldetésekben végre csak a támadásokat és akciókat pontosan megtervezve lehet sikereket elérni. Számos esetben a konkrét feladatok előtt a terep adottságait maximálisan kihasználva kell lopakodva megközelíteni és kikémlelni az ellenfelek erőit és bázisait, hogy gyengeségeikre alapozva föléjük tudjunk keveredni. A Heavy Gear II-ben az akció és a taktika végre házasságra lép, így a játék hosszú időre le tudja kötni a kategória kedvelőit.

CHARLIE

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–8 JÁTÉKOS

89

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

HEAVY GEAR II	
HEAVY GEAR	ZED 98/6 · 96%
MECHWARRIOR 3	ZED 99/7 · 92%
STARSIEGE	ZED 99/5 · 87%

Hidden & Dangerous

A SAS leszállt

▼ Take 2 Interactive/Talonsoft

A Talonsoft csendes, kitartó munkával mára átvette a vezető szerepet a körökre osztott stratégiák piacán. Most viszont – miután sikeresen bevették Játékország egyik várát – megindultak, hogy újabb erősséget hódítsanak meg. A hadjárat első hőse ugyan rejtve közelíti meg a célpontját, de amilyen észrevétlen, olyan veszélyes is ez a figura. A stratégiai cél pedig nem más, mint az akciójátékok népszerű, de annál népesebb csoportja!



alvert őrnagy és maroknyi csapata elérte az Adda folyó partját. A haragos, gyors sodrású Adda a megelőző napok esőzései miatt most még ellenségesebb képet mutatott. Az átkelés – megfelelő felszerelés hiányában – csak a közelben körvonalazódó vasúti hídon keresztül lehetséges. Márpedig át kell jutniuk a másik oldalra, az ott várakozó olasz ellenállókhoz! A problémát csak az a tucatnyi német jelentheti, akik éjjel-nappal őrzik a stratégiai fontosságú átkelőt. Calvert felkúszott a folyót övező domboldalra, és távcsövével szemügyre vette a terepet. Három-négy őr a hídon, még legalább egy ezen az oldalon, és további erősítés várható a néhány méterre található őrbódéból. A túlpart a köd homályába veszett, de őrizetlenül minden bizonnyal azt a területet sem hagyta a német parancsnokság. Visszatérve a várakozó társakhoz egyből Smedley felé fordult. A közlegény, félelmetes célzó tehetségének köszönhetően a Robin Hood becenevet kapta. Most az ő tudásán múlott az egész akció sikere.

A parancs egyértelmű volt: megfelelő pozíciót felvéve eliminálni a jobb part őreit, megközelíteni a hidat, majd – az esetleges ellenállást leküzdve – átkelni rajta, és végül a bal oldalt is megtisztítani. Siker esetén a csapat többi tagja is átkel a folyón és felveszik a kapcsolatot az olaszokkal. Smedley csak némán bólintott és megindult a domboldal takarásában. Két perc múlva már a célkeresztbe nézve követte a kraut őr egyhangú mozgását, amint a híd lábához ért eldörrent az első lövés. Pillanatokon belül két német rohant a támadók vélt iránya felé. Lövés, zuhanó test hangja, lövés, menekülő lábak gyors kopogása. „Az ördögbe, ezt elbaltáztam!” – nyugtázta harmadik próbálkozásának eredményét Robin Hood.

Lassan leoldalazott a domboldalon, s csendben megközelítette az őr rejtekhelyét. Ekkor érkezett nagy fütyülések közepette egy fekete gőzös az átkelőhöz. A pillanatnyi hangzavart kihasználva Smedley gránátot hajított a bokrok mögött megbúvó ellenségre, majd a pisztolyával folyamatosan tüzelve lerohanta a szerencsétlen németet. Az oldalfegyver használatára nem is volt szükség, hiszen a gránát darabokra szaggatta a testet. Smedleynek nem volt ideje elszörnyedni a tettén, a vonat után rohanva megpróbált minél távolabb eljutni a hídon. Hatalmas vetődéssel zuhant a korlát mellé, amint az első puskacsövet kivette a sűrű esőfüggönyön keresztül. Célzás, lövés, újabb némettel kevesebb. Kúszás, célzás, lövés, fájdalomkiáltás, dörrenés, kínzó fájdalom Smedley oldalában. „Most nem hagyhatom cserben a társakat. Nem halhatok meg!” – összegezte lehetőségeit a pillanat tört része alatt. Újabb lövés csapódik be, szerencsére ezúttal a korlát vasába. „Nincs több lehetőséged, rohadt náci!” – s útjára engedte az ezúttal halálos lövedéket. A vérveszteségtől legyengült Smedleyt az érkező társak fogták közre és vitték a várakozó olasz teherautóhoz. „Irány Bergamo!” – adta ki az ukázt Calvert, hiszen a küldetés még csak most kezdődött el...



Commandos testközelből

A kicsit hosszúra nyúlt bevezető a Hidden & Dangerous első, bemelegítő küldetését próbálta illusztrálni. Tettük mindezt azért, mert véleményünk szerint így könnyebb eleven képet alkotni a játék összetettségéről, különleges vonásairól. A program stílusát legjobban a Spec Ops és a Commandos keresztezéseként lehetne megragadni. First- és third person shooterként egyaránt játszhatunk, ám amennyiben csak tervezgetni és parancsolgatni szeretnénk, azt is kipróbálhatjuk. Mint a bevezetőből kiderült a történet a második világháború alatt zajlik. A készítők nagyon bölcsen választották ezt a korszakot, hiszen a WWII betűsor majdnem annyi ember érdeklődését kelti fel, mint a Star Wars logo – ugyanakkor nem lebecsülendő tény, hogy a történelem elnevezésű cégnek jogdíjakat sem kell fizetni.

Küldetéseinket az angol SAS kötelékében szolgáló katonaként próbálhatjuk végrehajtani. A Különleges Légi Szolgálatot (Special Air Service) 1941-ben vetették be először.

Kezdetben ténykedésük az ellenséges vonalak mögött állomásozó repülőgépek megsemmisítésére korlátozódott, de hamarosan feladataikat kiterjesztették egyéb diverzáns és speciális küldetések elvégzésére is. Mi 1942-ben kezdhetjük meg tevékenységünket a csoport kötelékében. Feladataink igen változatos skálán mozognak: foglyok kiszabadítása, célkijelölés, gátrobbantás, és még sokáig sorolhatnánk. Mindezt hat helyszínen két tucat küldetés során tapasztalhatjuk meg. A „hagyományos" helyszínek (Olaszország, Németország) mellett igazi ínyencségeket is kipróbálhatunk, mint például egy német hadihajó fedélzete vagy a Duna jól ismert kanyarulatai.

Lasse Thekjus vagy Jan Skocir?

Feladatunkat a nyolc legrátermettebb katona kiválasztásával kell kezdenünk, ők azok, akikre a hadjárat folyamán támaszkodhatunk. A multinacionalitás jegyében nem kizárólag angolokból áll a választék. Norvég, francia, spanyol, és természetesen cseh bakákat is besorozhatunk kötelékünkbe. A természetesen szó azért került a felsorolásba, mert a program készítői cseh nemzetiségűek. Lám-lám, repedezik az Európát kettéválasztó láthatatlan határvonal!

Visszakanyarodva a játékhoz, következő teendőnk felszerelési tárgyaink kiválasztása. Itt az első alkalommal mindenképpen használjuk ki a maximális keretünket, mert egy-egy helyszín küldetései között már csak a kiválasztott tárgyakból pótolhatjuk embereink készletét. Két-három géppuska, néhány puska, automata fegyver és legalább két mesterlövész puska elengedhetetlen a feladatok legtöbbjének sikeres teljesítéséhez. Nem árt némi dinamitot, gránátot és esetleg egy páncéltörő fegyvert is csomagolnunk. Igen, a játékban páncélozott járművek ellen is fel kell vennünk a küzdelmet, sőt, egyikbe-másikba még bele is ülhetünk! Mielőtt megkezdenénk akciónkat, már csak a konkrét küldetés feladatainak meghallgatása és a végrehajtásra alkalmas maximálisan négy fő kiválasztása marad hátra.

Maga a küldetés csodálatosan kidolgozott környezetben zajlik. A katonák mozgása figyelemre méltó részletességgel és élethűséggel lett kidolgozva. Ennek köszönhetően tényleg úgy érzi magát az ember, mintha egy háborús film történetébe csöppent volna. A különbség csak annyi, hogy ezt a sztorit mi magunk alakíthatjuk. Ízlés szerint vehetjük ki részünket magunk is a harcból, akár hátulról, akár szemmagaságból követve az eseményeket. Néha azonban nem elég tapasztalt quaker módjára végigdarálnunk a pályát, mert ez nem az a játék, ahol boosterek és erőterek védelmében nyomulhatunk előre a golyózáporban. Egy, jobb esetben két-három lövés és már fel is terjeszthetjük hős katonánkat egy posztumusz kitüntetésre! Aki nem akar SAS-likot csinálni embereiből, az jobban teszi, ha eltervezi minden lépését. Ehhez nyújt segítséget a térkép, ami makettként ábrázolja a bevetési területet. Itt adhatunk összetett parancsokat embereinknek, s mivel ezeket az utasításokat szimultán hajtják végre, lehetőségünk nyílik koordinált támadások, elterelő hadműveletek végrehajtására is. Ennél is izgalmasabb lehetőség emberi társak irányította katonákkal együttműködve leküzdeni a feladatokat. Aki teheti, keressen partnereket az Interneten, és próbálja ki ezt a páratlan programot! Érdekes kérdés, hogy lehet-e találni vállalkozó kedvű német játékost?

VÉLEMÉNY

A Hidden & Dangerous majdnem tökéletes. Izgalmas környezet, nehéz feladatok, kellemes grafika, atmoszferikus zene, és még sorolhatnám. Azonban néhány apró és egy kevésbé bagatell negatívumot is felfedezhetünk a játék során. Egyrészt az ellenfelek legtöbbször nagyon bután viselkednek. Például hiába lövöldözünk harsányan, általános riadóra ne számítsunk, legfeljebb egy-két kóbor katona nézni szét, de eliminálásuk után már nem kell erősítéstől tartani. A bosszantóbb dolog a program gépigénye, ami az ajánlott konfigurációnál jóval magasabb szinten éri el az élvezhető fokot. A Talonsoft mentségére szól, hogy még egy nem teljesen optimalizált verziót tesztelhettem. Egy dolog viszont tény: egykorvolt északi szomszédaink játékprogram készítés tekintetében nem állnak csehül!

-CSONTI-





86

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P233 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

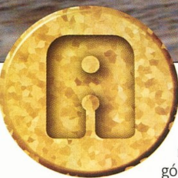
HIDDEN & DANGEROUS	
COMMANDOS	ZED 98/8 · 91%
RAINBOW SIX	ZED 98/9 · 79%
DELTA FORCE	ZED 99/3 · 70%

Unreal Mission Pack: Return To Na Pali

▼ GT Interactive/3D Realms

A first person shooterek „életének" meghosszabbítására kiválóan alkalmasak a különféle kiegészítő lemezek, hiszen ilyenkor elég néhány új pályát tervezni, beletenni néhány fegyvert és ellenséget – és máris kész van a majdnem teljesen új játék. Természetesen vannak jobban és rosszabbul sikerült kiegészítő lemezek. Hogy az Unrealhez kiadott Return To Na Pali melyek közé tartozik, az hamarosan kiderül...





A program háttértörténete igen érdekes: hősünknek az Unreal végén végre sikerült távoznia a bolygóról, így valószínűleg nem igazán örül annak, hogy végleges szabadulásáért cserébe vissza kell mennie a Na Palira, és a lezuhant UMS Promethiusból meg kell szereznie a fegyverek tervrajzait. Természetesen vállalkozunk a feladatra, és kezdetét veszi az új kaland. Az egyjátékos üzemmód 12 új pályát foglal magába, emellett még hat multiplayer térképet tartalmaz a játék. A mission packek íratlan szabályai szerint természetesen az új ellenségek sem maradhattak ki, ezek közül az egyik legkellemetlenebb olyan, mintha a Jurassic Parkból lépett volna elő. Képzeljünk el egy kis dinoszaurusz-szerűséget, ami iszonyatos sebességgel rohan felénk. Mivel általában csapatosan jönnek, igencsak megizzaszthatják még a veterán Unreal-játékosokat is. Újdonságként szerepelnek még a programban az emberi ellenségek, amelyek itt kommandósokként képviseltetik magukat. Emellett találkozhatunk egy újfajta repülő és egy cápaszerű ellenséggel. Természetesen az eredeti játék ellenfelei is megmaradtak, többek között ismét meggyűlik a bajunk a lövedékeink elől mesteri módon elugráló Skaarj harcosokkal.

Fegyverarzenálunk kibővítését három új eszköz jelenti. Ezek közül messze a legjobb (sőt, megkockáztatom, hogy az eredeti Unreal öszszes fegyverénél is jobb) a harci gépkarabély, amely képes sorozatlövésre és shotgun-szerű, annál erősebb, de lassabb pufogtatásra is. A második új fegyver a többi first person shooter játékból már megismert gránátvető, amelynek másodlagos tüzelési funkciójával ki nem élesített gránátokat tudunk kilőni. Az utolsó új fegyver egy rakétavető, amelynek másodlagos tüzelési funkcióját használva kilövés után irányíthatjuk a rakétát, mint a Half-Life-ban.

Az új pályák felépítése sokkal jobban sikerült, mint az Unreal eredeti szintjeié! Minden pályán vannak elágazások, tehát több úton is eljuthatunk a célhoz. Az egyik utat választva általában valamilyen előnyhöz juthatunk (pl. a hátuk mögül közelíthetjük meg az ellenséget). A pályák jól felépítettek és mindig van valami meglepetés, ami ébren tartja érdeklődésünket – ez egy olyan tulajdonsága a szinteknek, amit az Unrealről nem lehetett elmondani...

A lemezt elnézve az ember rádöbbenhet, hogy még mindig az Unreal a legszebb, leglátványosabb játék a PC-s világban. A sehol máshol nem használt dupla textúrák igen látványosak, és véleményem szerint a játék még a Quake 3: Arenánál is jobban néz ki. Amikor az Unreal megjelent, még csak a 3Dfx chipses videokártyákat támogatta, azóta a programozók megírták a Direct3D és Open GL drivereket is, így gyakorlatilag az összes 3D gyorsítóval használható a program. A Return To Na Pali az Unreal engine 2.24-es változatát használja, de ezt minden további nélkül lehet update-elni a – jelenleg – legfrissebb 2.25f-re, így néhány hiba megszűnik a Direct3D megjelenítésben.

Már az Unreal eredeti hangrendszerét is csak dícsérni lehetett, de a folyamatos update-ekkel egyre jobb lett, és jelenleg már támogatja a kettőnél több hangfalas rendszereket is. Négy hangfalat használva a hangok életre kelnek, és a Half-Life-éhoz hasonló élménnyel ajándékozzák meg a játékost. A zenéről is csak jót lehet elmondani, én már az Unreal muzsikáit is nagyon hangulatosnak tartottam, de a Return To Na Paliban talán még jobb aláfestést nyújtanak a játékhoz.

Ez a kiegészítő lemez nagyon jól sikerült; akik az eredeti Unrealt szerették, azok a Return To Na Palival is jól ellesznek, ám a többieknek valószínűleg nem változik meg a véleménye. A kiegészítő lemez pozitív tulajdonsága, hogy nem kell hozzá az eredeti Unreal sem.

CARIS

88

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P233 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D, GLIDE, OPENGL
MULTIPLAYER	2–16 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

RETURN TO NA PALI	
UNREAL	ZED 98/6 • 96%
BLOOD 2 NIGHTMARE	ZED 99/5 • 84%
WAGES OF SIN	ZED 99/4 • 86%

Nálunk előbb jöhet el az ezredforduló!

...mert 2000-ik előfizetőnk háromnapos utazást nyerhet az ECTS '99-re

(LONDON — OLYMPIA HALL, SZEPTEMBER 5—7.)

ha előfizetése augusztus végéig megérkezik!

Ha a kiállítást lekésitek, a nyeremény egy életre szóló ZED-előfizetés.

1999-ik és 2001-ik előfizetőnk vigaszdíja három évre szóló ZED előfizetés.

AZ ELŐFIZETÉS ÁRA:
EGY ÉVRE 8990 Ft • FÉL ÉVRE 4990 Ft • NEGYED ÉVRE 2790 Ft

Előfizethető postai utalványon a szerkesztőség címén (CD Pegasus Kft. 1518 Budapest, Pf.: 27.),
banki átutalással a 10200940-20116217-00000000 bankszámlaszámon,
vagy személyesen a szerkesztőségben (1113 Budapest, Bartók Béla út 152/c I. emelet 103.).

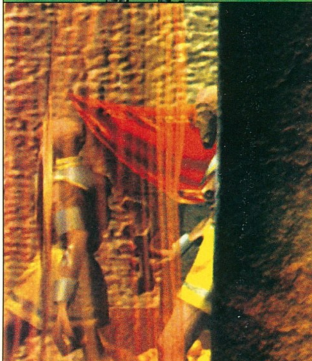
Outcast

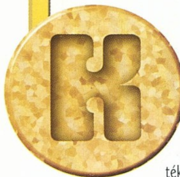
A hatodik elem

▼ Infogrames

Végy egy Stargate/Ötödik elem-szerű történetet, öntsd third person akció-kaland formába (az örök etalon Tomb Raiderhez képest több kalanddal, kevesebb akcióval), majd dolgozz hosszú évekig a grafikus engine-jén – ez az Outcast készítőinek receptje. Főhősünkkel, Cutter Slade-del, a volt amerikai kommandóssal az amerikai kutatók Csillagkapu-szerű gépének segítségével egy párhuzamos világban létező Földre kerülünk, és csak akkor szabadulunk innen, ha teljesítjük az itt élő furcsa lények világmegmentő küldetését. Mivel egész hadseregnyi ellenséges lényt kell kiirtanunk utunk során, nem csak reflexeinkre, hanem meggyőző erőnkre és logikai készségünkre is szükség van ahhoz, hogy szövetségeseket találjunk a talanok között.







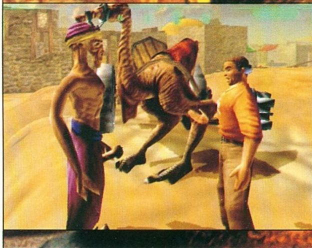
Köztudott, hogy a franciák nagyon jó science fiction történeteket tudnak kiagyalni – elég az Ötödik elemre vagy az olyan sikeres számítógépes akció-kalandjátékok sztorijaira gondolnunk, mint az Another World, a Time Commando vagy a két Little Big Adventure. Az Outcast is francia készítők munkája, ami meg is látszik történetén: nagyon sok motívumot vesz át ezekből a programokból, és más – nem francia – sci-fi művekből is.

Forgatókönyv montázs

Főszereplőnk, Cutter Slade például okáért mindjárt úgy néz ki, mint a Time Commando főhőse: narancssárga ruhában, fején egy kerek számítógéppel felszerelve rohangál fel-alá. Meglehetősen furcsa külseje ellenére marcona kommandóssal, az amerikai hadsereg leszerelt tisztjével van dolgunk. Sladeet egy küldetés során igen erős trauma érte: nem tudta megmenteni egy veszélyes helyzetből társát, aki így életét vesztette (tucat-akciófilmekből jól ismert klisé...). Mivel felelősnek érezte magát a történtekért, leszerelt, és azóta zsoldosként vállal néha feladatokat. Közben az amerikai kormány kutatói egy olyan dimenziókaput fedeztek fel és alkottak meg, amely segítségével párhuzamosan létező világokba tudnak belépni. A kutatócsapatot és szerkentyűiket azonban idegen lények támadták meg, és persze Slade-re van szükség, hogy megvédje őket, amíg elvégzik a szükséges javításokat. A kommandós elvállalja a küldetést, átlép a kapun, de amikor felébred, nemhogy társait nem találja, de egy hatalmas teve-emberre hasonlító idegen szólítgatja, és Ulukainak (a nyelvükön: Messiásnak) nevezi: kizárólag csak Slade tudja megmenteni az ő világukat (is)...

Ha kevés a lőszered, toldd meg néhány mondattal

Gondolom, a Tomb Raider-rajongók már dörzsölik is tenyerüket és izzítják a billentyűzet gombjait, felkészülve az ellenséges űrlények irtására, szakadékok átugrálására, csapdák kikerülésére. Ki kell ábrándítanom őket: az Outcast nem igazán az ő számukra készült. A játék ugyanis az akciórészekkel nagyjából egyenlő arányban vegyíti a kalandjáték-elemeket, amely logikai feladványokat és sok párbeszédet jelent. Alaposan figyelnünk kell a lassan kibontakozó történetre is: ha nem fülelünk a bő lére eresztett párbeszédek során, és nem jegyezzük meg a talanok (így hívják az űrlényeket) meglehetősen furcsa neveit, igen hamar elakadunk a játékban – annak pedig, hogy Lara Croft stílusában mindenkit halomra lőjünk, itt semmi értelme...



Amikor már csak a fegyverek beszélnek...

Persze nem mindig lehet mindent békés úton megoldani: amikor ellenséges katonákkal találkozunk, azok azonnal ordibálni és sugárvető fegyverrel tüzelni kezdenek ránk. Szerencsére már a játék elején, az örök falujában visszaszerezhetjük saját pisztolyunkat, egy lézernyalábos célzókészülékű HK 12-est. Sajnos fegyverünk tölténytára nem végtelen, mint Laraáé, és sebzése sem túl erős: a talan katonákba ötöt-hatot is bele kell lőni, mire átkerülnek az örök vadászmezőkre. Annál pedig nincs rosszabb, mint amikor körülvesz az ellenség, mi pedig kifogytunk a lőszerből: ugyan ökleink és lábunk erejét is használhatjuk – amolyan Van Damme-stílusban –, de a sugárvetők és egyéb durvább fegyverek ellen, sejthető ennek a hatékonysága... Fegyverünk nélkül ezért csak egyetlen dolgot tehetünk: futunk, ahogy csak tudunk, hogy biztonságosabb helyre érjünk.

Egy szuperhősnek is elkel a segítség

A helyzetet még jobban nehezítendő, tartalék lőszert elég ritkán találunk, és a földön heverő vasdarabok



VÉLEMÉNY

Amikor először töltöttem be a játékot, igen cifra dolgokat gondoltam a forgatókönyvíró egysíkú fantáziájáról és általában a francia sci-fi stílusirányzatról... Egyszerűen nem bírnak elszakadni az ilyenfajta törtenetektől: „hirtelen egy másik világba csöppensz, ahol az idétlen nevű és külsejű űrlények megtámadták a még idétlenebb nevű és külsejűeket, és csak Te – a fenegyerekek fenegyereke – tudod megmenteni a bolygót a teljes pusztulástól!" Egy akciójátékban, ahol nem kell igazán figyelni a sztorira, ez még elviselhető, de ebben a kalandprogramban minden nevet meg kell jegyezni, a gyermeteg történetet meg kell emészteni ahhoz, hogy továbbjuss...
Az igencsak bő lére eresztett és kissé unalmas intro után jött maga a játék: hát eleinte ettől sem voltam elájulva. Hősünk irányítása igen fárasztó Lara Croftéval összehasonlítva – nem igaz, hogy képtelenek ezekben az akció-kalandokban valami hasonlót összehozni! A grafika bizony – sajnos – igencsak pixeles: 512x384-ben és szoftveres módban nem lehet csodát művelni...
Ennek ellenére sikerült túltennem magam ezeken a negatívumokon, és egy idő után azon vettem észre magam, hogy teljesen belemerültem a játékba! Egyrészt nagyon megfogott az Outcast virtuális világa: imádtam, ahogy a talanok fel-alá mászkáltak, beszélgettek, végezték mindennapi teendőiket. Másrészről ilyen hangulat-teremető, profi muzsikát, amilyet a Moszkvai Szimfonikus Zenekar szolgáltat, talán még egyetlen játékban sem hallottam!
Miután megtanultam az akciórészek során főhősömmel harcolni (érdemes joystickkal próbálkozni!), sokkal jobban tetszettek ezek a részek, mint a Tomb Raider hol fejetlen, hol túlságosan is kiszámított gyilkolászásai. Eleinte valószínűleg Te is viszolyog majd egy kicsit az elavult grafikától, a kissé (?) ügyefogyott irányítástól, és a bárgyú alaptörténettől, de ha hagysz egy kis időt neki, az Outcast Téged is magával ragad!

BAD SECTOR

eleinte elég haszontalannak tűnnek. Szerencsére igen hamar találkozunk Zolass-szal, egy segítőkész talan kovácsmesterrel, aki szívesen segít népe megmentőjének, a híres Ulukainak, és lőszert kovácsol nekünk a talált alapanyagokból. A pisztolyhoz csak vasdarabokra van szükség, de később megtaláljuk a többi elveszett fegyverünket, és ezeknél Zolass a különféle kristályoknak is hasznát veszi. A kovácson kívül találkozunk még más készséges talanokkal is, de azért akadnak olyanok is, akiket előbb pénzzel, vagy egyéb kisebb küldetésekkel végrehajtásával nem árt megkörnyékezni.

Perpetuum Mobile – kalandjátékba öntve

A hagyományos kalandjátékokkal szemben a talanok nem álldogálnak egy helyben: a parasztok egyfolytában végzik dolgukat (szántanak-vetnek, learatják a risst), a katonák őrjáratoznak stb. Így tényleg olyan érzésünk van, mintha egy másik világba csöppennénk bele, ahol szüntelenül minden mozgásban van, és a történések hatással vannak egymásra. Ha elég ügyesek vagyunk, számunkra kedvezően tudjuk befolyásolni az



eseményeket. A játék ebből a szempontból nagyon hasonlít az ősrégi Lure of the Tempressre, a Little Big Adventure két részére vagy a Westwood Blade Runnerjére – az Outcast egy újabb kísérlet a teljesen nonlineáris kalandjáték megvalósítására.

A jó engine-hez idő kell?

Ha túl sokáig fejlesztenek egy játékot, annak bizony elavul a grafikus motorja: emlékezzünk csak a Stonekeepere, a Lands of Lore 2-re, a Dungeon Keeperre, vagy leginkább a Heart of Darknessre. Sajnos a szabály alól az Outcast sem kivétel: az engine „koravén ráncai" már igencsak meglátszanak. 3D-s kártyánk támogatásáról ne is álmodjunk, és még a maximális felbontást sem tudjuk – az igencsak egzotikus – 512x384 fölé emelni. Ennek ellenére azért találunk a játékban 3D-s effekteket (a víz tükröződik és átlátszó, van lens flare stb.) –, de a grafikus engine teljesen szoftveres!

Redguard-rajongók előnyben!

Az Outcastban Lara rajongói valószínűleg csalódnak. A TR-rel ellentétben grafikája már elég elavult, és a játékmenet sem Miss Croft „először lövök, aztán (sem) beszélek"-filozófiáját követi. Aki viszont egy igazi Redguard-stílusú akció-kalandjátékra vágyik, hosszú, de érdekes történettel, nem csalódhat az Outcastban sem!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P166 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS
MULTIPLAYER

81

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

OUTCAST		
TOMB RAIDER 2	ZED 98/2	89%
HERETIC 2	ZED 99/1	93%
5TH ELEMENT	ZED 98/12	76%

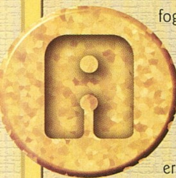
Heroes of the Real-time World

avagy: valós időben élünk...

Máj of the Bihóder

Átkok földjén 2. rész

Válaszd a harcot, válaszd a mágiát, válaszd a rohamból dupla sebzést, a szörnyeket és a tapasztalatot, válaszd a kincseket, drágaköveket, elektromos gumikalandozókat, a mithrill-teljes vértezeteket. Válaszd a fegyveres specializációt és a mindenre elszánt szent ereklyéket. Válaszd meg a partitagokat. Válassz erőbónuszt, és kérdezd meg egy vasárnap reggel, hogy ki a fene vagy! Élj pusztán zavaró körülményként karaktereid számára, akiket azért nemzettél, hogy magadat helyettesítsd. Válaszd a jövőt. Válaszd az életet! De miért akarnék ilyesmit tenni? Úgy döntöttem, hogy nem választom az életet. Mást választottam. Hogy mi az oka? Nincsen semmi oka. Kinek van szüksége okokra, ha a szerepjátékot választotta?



A fogadót messziről sem lehetett volna egyetlen más vendéglátóipari egységgel összekeverni. A „Fogadó az Ork Gatyájához" néven futó kocsma cégére egyetlenegy vasrúdra kifeszített kétes eredetű alsóneművolt. Feltehetőleg egy orké, ha már ez volt a neve. A gatyából gyanús szagok áradtak a szélrózsa minden irányába, helyenként pedig kétes eredetű matériák lötyögtek benne, amelyeket még az idő vasfoga sem tudott onnan kiszárítani (vagy minden héten rendesen karbantartatták egy házi orkkal, nehogy csorbát szenvedjen a fogadó hírneve). Ha beljebb megy a láthatatlan szemlélő a fogadó belsejébe, a szokásos „kalandozók kocsmája" látvány fogadja: nagy beltéri helyiség sok asztallal és székkel, magas falakkal. A söntés mögött tevékenykedő fogadós szinte szót sem érdemel, 220 kilójával és mocskos kötényével szinte beleolvadt környezetébe. Ez így volt megszokott. Az asztaloknál tucatnyi társaság üldögélt a legkülönfélébb szerzetekből összeválogatva. A helybéliek jól tudták miféle ők: „kalandorok", szokták mondogatni a mindent tudó öregek kézlegyintés társaságában. Átlag félóránként kitört egy kis verekedés, ilyenkor repkedtek a korsók meg a széklábak, a bal- és jobbegyenesek némi varázslövedék társaságában. Amint a félreértések tisztázódtak, beengedték a takarítóbrigádot helyrehozni a károkat, felnyalni a pórul járt kalandozókat, meg úgy egyébként felkészíteni a kocsmát a következő csihipuhira. Most éppen viszonylagos nyugalom honolt a fogadóban. Egy asztalnál fura társaság üldögélt. Nemrég érkeztek meg, úgyhogy mindenki érdeklődve mérte őket végig. Az egyikük egy igazi férfi volt, a természet vad és zabolátlan gyermeke. Ruházata egy darab ágyékkötő volt – ez már sokat elárul a rutinos kalandozó-felmérőknek. Igen kidolgozott izomzattal rendelkezett, bicepszei körülbelül fél lábnyi, míg lábizmai két bicepsznyi vastagságúak lehettek. Jól látszott rajta, hogy intelligenciájának utolsó hányadait is feláldozta egy kis bordázott hasizomért. Hosszú, hollófekete haj keresztezte nem túl értelmes ábrázatát, amelyen jól kivehető volt a sokéves harci tapasztalat. Kigyúrt hüvelykujjával rácsapott a vaskeretes, legszívósabb tölgyből készült asztalra, és felkiáltott:

– Sört ide de nagyon gyorsan! Izé... és egy új asztalt.

A mellette ülő zöld tunikás figura csendesen odahajolt hozzá.

– Ide figyelj, Oggli! Már kértelek párszor, ha piát rendelsz, ne zúzd ketté az asztalt, aminél ülünk. Ez már a harmadik kocsma a héten, ahonnan ki fognak dobni a hülyeséged miatt.

– De Oggli szomjas! Oggli sörözni akar!

– Tudom, Oggli, én is szomjas vagyok, de én nem szoktam kettétörni asztalokat, ha inni szeretnék...

A nyugodt hangú zöld tunikás figuráról lerított hogy valami mágusféle lehet, valamint hogy ő a csapat esze. Szokásos mágus-ábrázata volt: tekintélyt patancsoló barázdák, szűk keresztmetszetű hideg, fekete szemek. Többnyire Szolfézsnek hívta magát, utalva ezzel zenei tudására, amelyet ugyan saját magán kívül nem sokan ismertek el, legfőképpen Oggli nem. A becsületes neve mellesleg Abit Alabar Kualalumpur volt, de erre csöppet sem volt büszke, ezért is terjesztette el a Szolfézs nevet. Egyébként Szolfézs volt az, aki felnyalábolta Ogglit még kétéves korában, mert a barbár falu, ahol született, ki akarta vetni, mivel túl sok szüzet erőszakolt meg már akkor is, valamint a közelben élő vadakat kipusztítva nagy mértékben veszélyeztette a falu megélhetését. Szolfézs éppen arra járt egy küldetés teljesítése céljából, amikor az út szélén megtalálta Ogglit, amint éppen három óriás medvével dekázott. A mágus – jó üzletemberi érzékkel megáldva – magához vette a csöppséget, hátha jó lesz még valamire. Igaz, azóta már többször megbánta a dolgot, hiszen Oggli felnőtt, és megtanult beszélni, de legalább méreteiben nem történt átütő változás, azon kívül, hogy kifejlődtek brutális barbár izmai. Szolfézs egyszer már komolyan ott tartott, hogy megkérdezi, kik is voltak a szülei, amikor megpillantotta Ogglit, amint egy hatalmas kaptárból nyalogatott mézet. Ennek ellenére azért jól kiegészítették egymást. A csapat harmadik tagja, Oggli balján üldögélt, egy apróbb termetű, mondhatni manó alakú, nem egészen emberszerű teremtmény volt. Ő az utóbbi hetekben csapódott a társasághoz, egyszerű üzleti megfontolásból. Történt ugyanis, hogy táborozás közben megpróbálta Ogglиékat meglopni, de rajtakapták a szerencsétlent. Azzal büntették, hogy kikötözték egy fához, és Szolfézs előadta neki a saját dalait, miközben Oggli fókazsírral bekent testtel pózolt neki. Nem sokáig bírta, ezért belegyezett abba, hogy ingyen és bérmentve lesz a társuk, és vesz részt a különböző kalandokban – jó sokáig. Nem volt sok választása... Amikor kérdezték, hogy hívják, nem tudott mit válaszolni, ezért a többiek elnevezték Prücsöknek, mert igencsak illet rá a név. Ruházata elég idióta volt, a lábain két vaskos fapapucsot viselt, amelyek gyaloglás közben idegesítő hangon kaffogtak. Testét egy érdekes piros köntös takarta, körülbelül úgy nézett ki benne, mint aki most jött a fürdőből. A ruha színe éles kontrasztot alkotott zöld színű bőrével és idióta ábrázatával. Egyszer Oggli olyan sokáig nézte a manó fejét, hogy felidegesítette magát, és kidöntött egy sziklát a helyéről, azután pedig beverte szerencsétlen Prücsök arcát. Amikor Szolfézs megkérdezte, tulajdonképpen miért is kellett a manót a földbe paníroznia, Oggli csak ennyit válaszolt: „Olyan idegesítő uintelligens ábrázata volt...". Erre Szolfézs inkább csendben maradt, nem mondott semmit.

(folytatjuk...)

PC 69 EROTIKA

Total Annihilation: Kingdoms

Királyság!

▼ GT Interactive/Cavedog Entertainment

Már több mint másfél éve, hogy megjelent a Total Annihilation, mégis még mindig igen népszerű a játékosok körében – a Starcraft után még ma is a TA-val játszanak a legtöbbet az Interneten multiplayerben. Nem csoda, hogy rengetegen várták a már régóta halogatott folytatást. Most végre megérkezett a Total Annihilation: Kingdoms, és nem hozott szégyent elődjére...



Ron Gilbert neve már ismerősen csenghet a játékosok számára: ő irányította többek között a Monkey Island-sorozat készítését. Legújabb munkája a real-time stratégiai játékok egyik királyának folytatása, a Total Annihilation: Kingdoms, csak öregbítette Gilbert úr hírnevét. Az utód minden tekintetben jobb lett, mint elődje volt, pedig anno a Total Annihilationről sem mondhattunk sok rosszat!

Az első feltűnő különbség a játék világának, Dariennek a kidolgozottságában mutatkozik meg. Míg az előd megelégedett azzal, hogy néhány mondatban felvázolt egy „gépek háborúja"-sémát, addig a Kingdoms gépkönyve hatezer éves történelmet oszt meg a játékossal. Ebben a történetben négy testvér háborújában vehetünk részt, a techno-környezetet pedig felváltotta egy gazdagon kidolgozott fantasy világ. Szerencsére a TA egyik nagy hibáját, a Core és az Arm oldal túlzott hasonlóságát is kiküszöbölték a készítők: a Kingdomsban mind a négy választható faj garantáltan más, mint a többi. Veruna például a vízi hadviselés mestere, míg Tarosnak egy szem ladikja sincs. A változatos játék tehát garantált, a sztori pedig fordulatosságával eléri a Starcraft által magasra tett mércét. További érdekesség, hogy campaign játékban nincsenek választható fajok: ahogy a történet kibontakozik, úgy játszhatjuk végig az egyes epizódokat a megfelelő varázslókkal. Így megeshet, hogy azt az épületet, amit az egyik pályán Tarosszal felépítettünk, a következő küldetésben Aramonnal le kell rombolnunk. A szemben álló felek váltogatása egyedi színt ad az egyszemélyes üzemmódnak, tényleg olyan, mintha végigjátszanánk egyetlen hosszú kalandot – játékban ilyenre még nem volt példa.

A TA másik nagy hibájának azt tartották, hogy a játékos 70-80 egység közül választhatott, amelyek azonban többnyire nem különböztek lényegesen egymástól. A Kingdoms ezt is sikeresen kiküszöbölte. Népenként 17-20 különböző egységgel találkozunk, amelyek többségükben nagyon jól használhatók, egyediek, bár néhány kivétel azért itt is van. Az egységek természetesen fejlődnek, és ez nem csak tudásukban mutatkozik meg, de a kinézetükön is meglátszik. A katonákon, lényeken kívül az épületek is nagyon jól sikerültek, különösen a védelmi őrtornyok, ami multiplayerben is igen sokat nyom a latban. A TA régi kedvenceit, az erős gyorstüzelő lézertornyot és a „Big Bertha" típusú rombolóágyút itt is megtaláljuk – kicsit átalakított formában. Ezek után nem meglepő, hogy a játékmenet is nagyszerűre sikeredett, ami a jól eltalált háborús játékszereken kívül az irányításnak köszönhető (a TA láncolt utasításait itt is lehet használni), valamint annak a ténynek, hogy az erőforrás-gyűjtés leegyszerűsödött egyetlen nyersanyagra, a manakövekből kinyerhető manára. Az élvezetes játékra a koronát azonban a varázslatok teszik fel, amelyek – bár egyik-másik nagyon hasonló – remekül kihasználható adottságok.

A nagy előd legforradalmibb újítása az engine volt, és mivel a Kingdoms is arra épül, nem érheti szó a ház



elejét. Ugyanaz a csodálatos „fél-3D" játékkörnyezet, ugyanazok a nagyszerű trükkök, ugyanaz a kiváló játéktechnológia. Panaszkodni csak a gépi ellenfél mesterséges intelligenciája miatt lehet, mivel meglehetősen vegyes érzelmeket vált ki az emberből. Néha elismerésre méltó trükköket alkalmaz (több helyen támad egy-egy apró csapattal, és ahol a legkevesebb ellenállást tapasztalja, oda küldi a fősereget), néha viszont nagyon furcsán reagál, különösen az egységmozgásoknál. A Cavedog illetékese már közölte is: készül az első patch...

A játék multiplayerben és a már kötelezőnek számító skirmish üzemmódban is kifejezetten érdekes, bár a 48 alapküldetés mellett található 25 multiplayer térkép zöme ötlettelen, szimmetrikus pálya. Az egyensúlyról korai lenne még nyilatkozni, mivel e cikk írásának pillanatában a Kingdoms még csak néhány napja elérhető, de a fajok különbözősége nagyon sok kérdést vet fel. Zhon például nem épületből gyártja az egységeit, hanem építőmunkások idézik meg. Ez hátrány, mert egyrészt több idézőre van így szükség, másrészt a munkások állandó pátyolgatása lelassítja a játékot. Vajon megérik-e Zhon harci egységei ezt az áldozathozást? Egyedül Veruna rendelkezik számottevő tengeri sereggel, ráadásul ő levegőben is nagyon erős. Mit tud ellene tenni Taros, akinek nincs tengeri egysége? A következő számunkban megjelenő Kingdoms-végigjátszás keretein belül megválaszoljuk ezeket a kérdéseket, ám egyelőre nem akarunk elhamarkodottan ítélni...

A játék legnagyobb erénye a kivitelezés. Ilyen gyönyörűen megrajzolt hátteret, ennyire finom animációkat, ilyen csodálatos egységeket még egyetlen játékban sem láthattunk. A látvány minden esetleges fenntartást elfeledtet a játékossal, bár azt el kell mondani, hogy a TA: Kingdoms nem bánik túl bőkezűen a 3D kártyák effektjeivel. Az átvezető animációk szépek, ízlésesek, de – mivel állóképeken pásztázó kameranézetekről van csupán szó – a renderelt movie-k rajongói bizonyára csalódnak benne. A hangok zseniálisak, a Warcraft 2 óta nem hallhattunk ennyire eltalált orkhangot (igaz, itt a troll adja ki...), de a többi egység vijjogása, morgása, beszéde is profi munka. Az aláfestő zenéül szolgáló középkori dallamok pedig tökéletessé varázsolják a fantasy-hangulatot. A szépségnek azonban nagy ára van: a játék még 333 MHz-es processzoron, 128 MByte RAM mellett, Voodoo2-n is szaggat, ha már sok egység tartózkodik a pályán – ilyenkor érdemes megfosztanunk magunkat az árnyékolástól és más grafikai extráktól. Ne kerteljünk: szokatlanul nagy teljesítményű gép kell a Kingdomshoz!



Az egészen apró negatívumokat leszámítva azonban nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Total Annihilation: Kingdoms az utóbbi idők legszebb, leghangulatosabb stratégiai játéka, egy alapmű méltó folytatása, ott van a helye a polcokon.

„Atyánk törvényét követjük,
mely igaz szívhez tisztán beszél:
A mágiát ne használd,
ha elegendő izom s acél,
vagy jussod szörnyű lesz:
káosz, vég és balsiker.
Betartjuk a törvényt,
és be is tartatjuk, ha kell."

Isten: Anu

Jellemzők: Aramont a profi földi hadviselés jellemzi. Neki vannak a legjobb védelmi épületei, és egyedül itt találunk szárazföldi „Big Berthát", Trebuchet néven. Földi egységei is nagyon ütőképesek, ráadásul jó néhány hasznos varázslatot tudnak alkalmazni. Levegőben és vízen viszont nagyon gyengék, egy darab sárkány és egy hadigálya az összes, amit ezen a téren fel tud mutatni.

Uralkodó: Elsin, Aramon ura, a föld szférájának hőse. Harcban bátran alkalmazhatjuk, mivel elég sok sebzést kibír, és erős varázslatai révén igen hatékony. Nem árt, ha a csaták közti szünetekben munkásainknak segít meggyorsítani az építkezések tempóját – ez egyébként mind a négy oldal hősére vonatkozik.



Aramon egységei:

Építők:

Mage Builder (Építő mágus) Nélkülözhetetlen általános építőegység, csak ő képes igazán erős védelemmel ellátni a bázisokat. Mindig legyen belőlük kéznél öt-hat darab. Dobókalapácsával tessék-lássék meg tudja védeni magát, de jobban tesszük, ha erre nem építünk.

Acolyte (Tanítvány) A Föld titkainak tudói, minél előbb készítsünk egyet, hogy már a harmadik-negyedik manaforrásra Isteni Manakövet rakhassunk. Bár nincsenek közelharci fegyverei, varázslataival jóval nagyobb csatákat is túlél, mint a Mage Builder.









Harcosok:

Archer (Íjász) Gyors, ám gyenge, úgyhogy igazából csak nagy tömegben érdemes alkalmazni, lerohanásos taktikákhoz ideális.

Mage Archer (Íjász mágus) Használhatóbb távolsági egység, háromféle nyílvesszejével (standard, célkövető és bénító) jól szerepel a csatákban, különösen ha elővesz bénító nyilait. Egy kicsit drága ahhoz képest, amit tud...

Cannoneer (Tüzér) Lassú, messziről és durván sebző nehéztüzér, amelynek lövedéke nagy késéssel ér célba – ezért csak épületek ellen használjuk. Ha van Trebuchet épület, inkább azt építsünk, és távolról intézzük el az ellenséges létesítményeket, ha nincs, inkább Catapultokat gyártsunk.

Catapult (Katapult) A tüzérnél olcsóbb, ám pontatlanabb szerkezet, nagy hátránya, hogy az ellenfél pillanatok alatt képes szétverni – de legalább nem olyan drága, mint a Cannoneer.

Horseman (Lovas) Gyors, jól sebző, ám életerőpontjaival nem büszkélkedő egység – hamar elveszik a beleölt pénzünk. Taros Black Knightját viszont egy az egyben megeszi!

Knight (Lovag) A Horseman „nagytestvére". Hatékonyabb, így a közelharci egységek közül az egyik legjobb. Kis rajtaütő seregeket érdemes belőlük toborozni, amelyek egy pillanat alatt a kívánt helyen teremhetnek.

Spy Hawk (Kémsólyom) Kicsi (nehezen eltalálható), gyors felderítő egység, fegyverzet nélkül. Értelemszerűen minden játék elején gyártani kell kettőt-hármat.

Swordsman (Kardforgató) Közepes erősségű, olcsó közelharci „töltelék"-segység, rush-okhoz ideális.

Barbarian (Barbár) A Swordsmannél drágább és erősebb harcos, árához képest igen nagyot sebez. Elhúzódó játékoknál a közelharci seregekbe csak ilyeneket tegyünk a Knightok mellé.

Titan (Titán) A közelharci egységek következő generációja: erős, mint egy barbár, páncélt is visel. Ismerve a TA gyors sereg-utánpótlási filozófiáját, ne erőltessük – a Barbarian jobb!

Assasin (Orgyilkos) Dobótőrökkel felszerelt, gyenge életerejű egység, amely rövid időre láthatatlanná tud válni. Akkor érdemes ilyet használni, ha egy konkrét egység vagy épület elpusztítása a cél: az ellenséges táborba belopózott láthatatlan Assassinok hamar elvégezhetnek így egy-két küldetést.

War Galley (Hadigálya) Aramon egyetlen vízi egysége, és bár el van látva némi fegyverzettel, funkciója elsősorban a szállítás.



Gold Dragon (Aranysárkány) Aramon legerősebb egysége: rengeteg életerőpontja van, nagyszerű varázslatokkal rendelkezik, és repül. Hátulütője, hogy közel 44 000 manába kerül (ennyiből 135 íjászt lehet gyártani). Csak akkor kezdjük el a gyártását, ha biztosak vagyunk benne, hogy nem akadályozza többi tevékenységünket – akkor viszont azonnal!

„Az ismeretlent kutatva jutalmunk
tudás és hatalom lett,
melynek titkait fel nem foghatta
halandó elme és tett.
A lehetetlent elérni türelem
és tanulás révén tudtuk,
Most a világ tőlünk reszket,
mert a halállal egy az utunk."

Isten: Belial

Jellemzők: Taros a varázslás központja, így itt találhatók a legjobb mágiát alkalmazó egységek (például az egységeket saját oldalára állító Mind Mage). Földön is meglehetősen durva, elsősorban a Licheknek és a Blade Demonoknak köszönhetően. Hátránya, hogy nem túl erősek a védőépületei, vízi egysége pedig egyáltalán nincs.

Uralkodó: Lokken, a tűz-szféra hőse, a varázslás nagymestere, három pusztító mágia tudója. Minden építő és idéző egységnek be tud segíteni a gyártásban, ha szükség van rá. Csatában is nyugodtan alkalmazzuk, akárcsak Elsint.



Taros egységei:

Építők:

Dark Mason (Sötét építő) A Mage Buildernek megfelelő alap építőegység. Gyorsan dolgozik, viszont nincs felfegyverezve.

Dark Priest (Sötét pap) A fekete sárkány megidézője, Isteni Manaköveink építője. Lassan készül el és lassan dolgozik, viszont támadó varázslatainak köszönhetően csatákban is alkalmazhatjuk. Roppant hasznos egység, bár a fejlettebb építők közül ő a legdrágább.

Harcosok:

Gargoyle (Vízköpő) Az aramoni Spyhawk megfelelője: felderítőegység, ugyanazokkal a képességekkel rendelkezik, de olcsóbb.

Zombie (Zombi) Hamar elkészülő, árához képest nagyot sebző „töltelék"-szörny, lerohanáshoz inkább csak kis pályákon alkalmazzuk, mert meglehetősen lassú.

Black Knight (Fekete lovag) Neve ellenére nem túl félelmetes harcos, a gyorsasága minden előnye, de általában elpusztul anélkül, hogy számottevő sebzést okozna. Rush-egységnek drága, inkább hanyagoljuk.

Executioner (Hóhér) Nagyon jó közelharci egység, és olcsó is! Hosszú dárdájával nem szúr, hanem kaszál (?), így az összes közvetlenül előtte álló ellenséges egységet sebzi. Rush-nál is jól jöhet.

Fire Spout (Tűzköpő) Ha az Executioner jó közelharci egység, akkor a Fire Spout tökéletes! Viszonylag nagyot sebez, és mivel láthatatlanná tud válni, észrevétlenül, veszteségek nélkül meg tudja közelíteni az ellenséget (például egy íjász-osztagot).

Ghost Ship (Szellemhajó) Közelharci egység, de csak szállításra érdemes használni. Körülbelül annyiba kerül, mint egy Fire Spout, viszont nem sebez olyan jól. A javára írható, hogy árkon-bokron-vízen-földön képes haladni, a vizes pályákon azonban az ember inkább Sky Nightokat és Iron Beakeket gyárt.

Blade Demon (Pengés démon) Gyors, jól sebző szörny, bár kissé lassan készül el. Hosszú távon közelharcra érdemes gyártani, mert ez Taros egyik legjobb támadó egysége Bárhová gyorsan odavezényelhető, védőseregként nagyszerűen beválik.

Skeleton Archer (Csontváz íjász) Gyorsan elkészülő, távolsági harcra képzett egység, erősebb és használhatóbb, mint egy „mezei" Archer. Pálya elején érdemes gyártani mindjárt egy osztagnyit.

Iron Beak (Vascsőrű) Drága és lassan elkészülő, viszont sokat sebző légi egység. Mivel nem lő, hanem bombákat dob le, lassabb egységek és épületek ellen használjuk. Ideális katapult- és őrtorony-gyilkos.

Fire Demon (Tűzdémon) A tüzér-egységek következő generációja. Végzetesebb, mint a Skeleton Archer, ezért hosszú távon inkább velük érdemes tölteni a létszámlimitet.

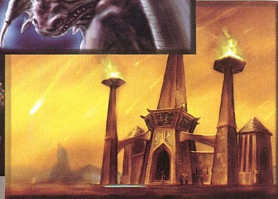
Lich (Élőholt mágus) A Lich támadása egészen egyedi: energiagyűrűt von maga köré, amely az összes körülötte levő egységet sebzi, ám ő maga nem sebződik (másik Lichet viszont tud sebezni). Kétélű fegyver, csak támadásra használjuk, és csak homogén Lich-csapatokban. Ezeket az „elit öngyilkos kommandókat" elsősorban kulcspozíciók, fontos épületek, egységek ellen irányítsuk: biztosan pusztulnak majd.











Weather Witch (Időboszorkány) Varázsló egység, Tornado, Thunderbolt és Ice Storm képességit kamatoztathatja a csatákban. Ha már nincs managondunk, nem árt, ha van egy-kettő aháznál.

Fire Mage (Tűzmágus) Taros másik varázslója. Bár kétszer annyiba kerül, mint a Weather Witch, megéri a pénzét. Nagyon jó mágiái vannak, és Lokken után a legstrapabíróbb varázslóegység. Ott a helye a frontvonalban.

Mind Mage (Elmemágus) Nagyon jól használható varázslóegység, kétféle (egyénre és területre ható) csábítómágiájával a maga oldalára tud állítani ellenséges egységeket (az Age of Empiresből emlékezhetünk ennek a hatékonyságára)...



Sky Knight (Égi lovag) A sárkányok szelídebb változata, Taros légierejének oszlopos tagja. Nagy tömegben nehezen lehet legyőzni, de azért nem árt alá egy kis szárazföldi támogatás...

Black Dragon (Fekete sárkány) A Gold Dragonhoz hasonló erejű és költségű sárkány, Fire Breath, Fire Ball és Ring of Fire képességekkel. Nagyobb ütközetekben döntő a jelenléte, de magányos vadászatokra is kiválóan használható.

„Láttunk mesés dolgokat, ahogy
messze utaztunk hullámokon,
E csodákat elképzelni nem tudja
sem testvér, sem rokon.
Távoli vidékek titkait ismerjük,
kutatunk és felfedezünk,
Jólét és hatalom minden célunk,
ha kell, ezért testvért is ölünk."

ISTEN: LIHR

JELLEMZŐK: Veruna a vízi hadviselésben jó, több igen használható hajójának (mindenekelőtt az úszó Trebuchetnek), valamint félelmetes légi egységének, a Dirigible-nek köszönhetően veszélyes ellenfél. Sajnálatos módon földön igen gyenge, varázslatai pedig gyakorlatilag nincsenek...

URALKODÓ: Kirenna, a tenger mágusa, három erős vízi varázslattal rendelkezik (Water Ball, Water Burst, Water Blast). Az Elsinnél és Lokkennél leírtak érvényesek rá is, azzal a különbséggel, hogy mivel földön Veruna nem túl erős, nem szabad vele úgy „ugrálni", mint a többiekkel.



VERUNA EGYSÉGEI:

ÉPÍTŐK:

PRIESTESS (PAPNŐ) Első építőegységünk, ugyan fegyvertelen, de gyógyító képességekkel rendelkezik.

PRIEST OF LIHR (LIHR PAPJA) Sokoldalú fickó: képes Isteni Manakövet és gyógyító épületet építeni, Lihr sárkányát megidézni, vízen járni, ha pedig megtámadják, Water Ball varázslattal válaszol.

FLAGSHIP (ZÁSZLÓSHAJÓ) Építőhajó, amely a tengeri utak védelmét biztosító létesítmények építését hivatott szolgálni. Ellenséges kikötőket nagyszerűen le lehet zárni az általa épített őrtornyokkal.

HARCOSOK:

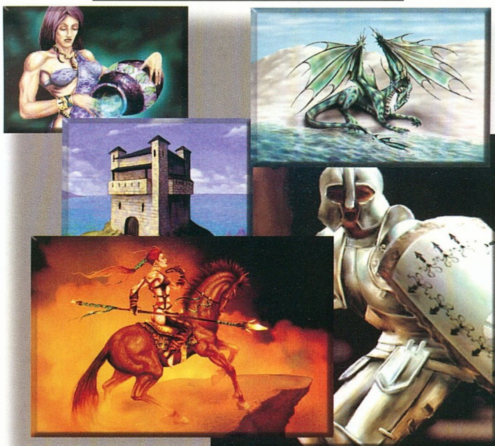
PARROT (PAPAGÁJ) A szokásos fegyvertelen, de gyors felderítő egység.

WARRIOR (HARCOS) Ideális roham-egység: gyors, hamar elkészül, és az árához képest nagy a sebzése. Leginkább Aramon Swordsmanjéhez lehet hasonlítani, bár kevésbé páncélozott.

CRUSADER (KERSZTES VITÉZ) Középerős közelharci egység, Veruna és Aramon szövetségének eredménye. Töltelékneк jók, de használhatóságuk össze sem mérhető például a barbáréval.

CROSSBOWMAN (SZERSZÁMÍJÁSZ) Gyenge íjász-egység, csak a játék elején érdemes használni, később sokkal jobb távolsági egységek váltják fel.

MUSKETEER (MUSKÉTÁS) Egy fokkal jobb, mint a Crossbowman, nagy tömegben jól használható – ráadásul páncéljához és sebzéséhez képest egész olcsó.





AMAZON KNIGHT (AMAZON LOVAG) Univerzális íjász, a játék egyik legjobb távolsági egysége. Kétféle fegyvere van, így közelre, távolra, földi és légi egységek ellen egyaránt hatékonyan támad, ráadásul hátasának köszönhetően nagyon gyors.

BERSERKER (TOMBOLÓ) Veruna talán legjobb közelharci egysége. Olcsó, hamar elkészül, jól páncélozott, nagyot sebez. Kell ennél több...?

CATAPULT (KATAPULT) Statisztikái szinte teljesen megegyeznek Aramon katapultjával, csupán az egység kinézete és a lövedék típusa más.

SKIFF (KÖNNYŰ EVEZŐSCSÓNAK) Gyenge vízi egység, elhanyagolható támadóerővel. A játék során szinte mindig lesz rá lehetőségünk, hogy nála erősebbet gyártsunk, ezért csak gyors szállításra érdemes használni.

HARPOON SHIP (SZIGONYOS HAJÓ) Gyors, nagyot sebző támadóhajó, a tengeri ütközetek sztárja. Mindenképpen érdemes jó néhányat gyártani belőle, mert nagy hatótávjának köszönhetően partvédelmi feladatokat is ellát.

TRANSPORT (SZÁLLÍTÓHAJÓ) Bár minden verunai hajó képes szállításra, hosszú távon Transportokat érdemes használni, mivel strapabíró, és a raktere is nagy.

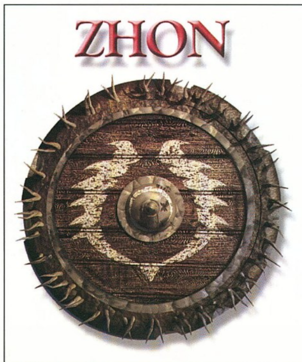
MAN OF WAR (HADIHAJÓ) A Harpoon Shipnél elmondottak fokozottan érvényesek erre az egységre, mindenben felülmúlja azt – igaz, vagy ezer manával több is az ára. Parti őrségeinkben a helye, bár ugyanakkora manamennyiségből a Harpoon Shipek gyártása jóval kifizetődőbb...

TREBUCHET SHIP (VÍZI OSTROMGÉP) Az aramoni Trebuchet vízi változata, Veruna csodafegyvere, egyik legjobban használható egység. Nagyjából a Total Annihilation Big Berthájának felel meg, de a vízen bárhova elhelyezhető. Átlövi a fél pályát, és pillanatok alatt lebont egy őrtornyot – csupán látnia kell a célpontot. Három-négy Trebuchet Ship megfelelő légi támogatással (néhány ellenséges területen cirkáló Parrot megteszi) egy egész bázist a földdel tehet egyenlővé.

DIRIGIBLE (LÉGHAJÓ) Az egyik legjobb légi egység, kétféle fegyverével (nagyon erős bomba és valamivel gyengébb nyílveszszők), valamint azzal a tulajdonságával, hogy légi és földi egységekre egyaránt képes támadni, Veruna seregének legfontosabb tagja. Érdemes végtelenre állítani a gyártását.

SEA DRAGON (TENGERI SÁRKÁNY) A legdrágább – nem a legjobb – sárkány a játékban. Akár társai, ő is rendelkezik három durva képességgel, de egy tucat Dirigible-nek nem ér a nyomába. Nagyon jól használható viszont a Trebuchet Shipek célpontjainak felfedésére.

*„Elfelejtettük az elmúló időt,
és ő is elfelejtett minket.
Várunk az erdő, utunk a szél,
s a Nap bennünket illet.
Otthonunkat, hazánkat jól védi
sok mancs és agyar,
És ki hívatlanul érkezik hozzánk,
elpusztítjuk hamar."*



Isten: Tammuz

Jellemzők: Zhon a szörnyek otthona, így itt találjuk a legváltozatosabb és legerősebb lényeket, amelyek nagy tömegben bárkivel könynyen végeznek (Jungle Orc, Stone Giant). Vízi egysége nincs, csak egy víz alatti (Kraken), viszont a repülőkre büszke lehet – Zhon egyértelműen a légtér ura. Nagyszerű egységeiért azonban nagy árat kell fizetni: nem épületekből, hanem a jóval kényelmetlenebb idézéssel tudunk egységeket gyártani.

Uralkodó: Thirsha, a szörnyek parancsolója az egyetlen olyan hős, aki repülni tud. Villámgyors, nagyon jó varázslatai vannak (Lightning, Lightning Ball, Wind Wave), ezért ragyogóan lehet alkalmazni harcokban, illetve kevésbé jól védett ellenséges manakövek ellen.

Zhon egységei:

Építők:

Beast Handler (Szörnyidomár) Első szörnyidézőnk, a gyengébb egységeket (Goblin, Hunter stb.) gyárthatjuk le általa. Mivel az első néhány egység közül csak a troll használható igazán (az is csak a játék elején), a Beast Handler nem túl népszerű építő.

Beast Tamer (Szörnyszelídítő) Ő már jóval használhatóbb, többek között olyan nagyágyúkat gyárt, mint a Harpy és a Basilisk. Az erős középkategória képviselője.

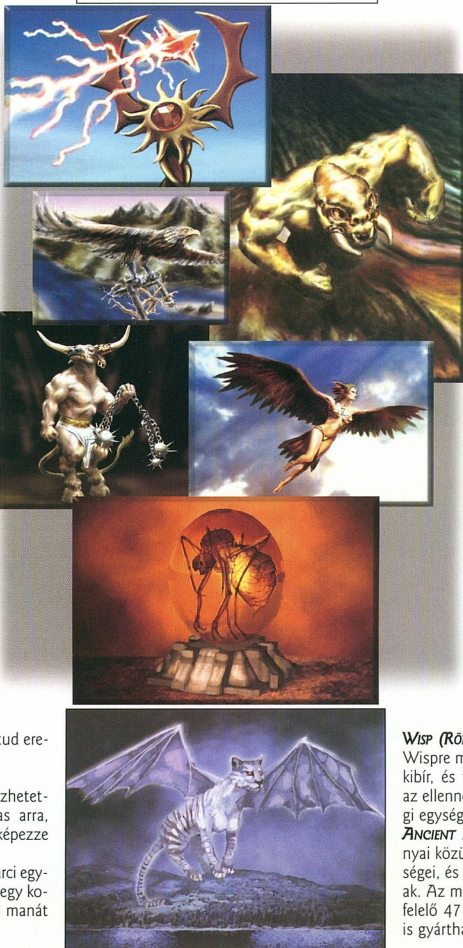
Beast Lord (Szörnyek Ura) Hosszú távon mindenképpen több Beast Lord termelésére kell törekednünk, mert az ő kezük alól kerülnek ki a legjobb egységek (Stone Giant, Jungle Orc, Drake), és együttes erővel sokkal gyorsabban létrehoznak egy-egy teremtményt.

Shaman (Sámán) A szokásos Isteni Manakövet és sárkányt idéző építő, aki veszély esetén villámot tud eregetni az azt kiérdemlőkbe.

Harcosok:

Bat (Denevér) A kötelező és nélkülözhetetlen felderítőegység: kiválóan alkalmas arra, hogy a játékos a küldetés elején feltérképezze a terepet.

Goblin (Goblin) A leggyengébb közelharci egység, annyira szerencsétlen, hogy még egy korai rush-ba sem fér be. Felesleges rá manát pocsékolni.



Troll (Troll) Az alacsony kategóriájú egységek közül a legjobb. Árához képest nagyot üt és sokat kibír, rush-ban is életképes.

Jungle Orc (Dzsungel Ork) Zhon legjobb közelharci egysége, nagyot sebez és kellően strapabíró. Nagyobb tömegben, Drake-ekkel támogatva halálos rohamcsapat lehet belőlük. Támadó seregeink gerince mindenképpen egy Jungle Orc-osztag legyen.

Hunter (Vadász) Egy ewok a Jedi visszatérből, de legalábbis nagyon úgy néz ki... Zhon leggyengébb íjászegysége, és ezzel mindent elmondtunk róla – csak a játék elején érdemes foglalkozni vele.

Gryphon (Griff) Repülő dárdavető egység, ám árához képest keveset sebez. Gyors rajtaütő csapatnak megfelel, de a későbbiekben sokkal ütőképesebb távolsági egységeink lesznek.

Harpy (Hárpia) Kedves jószág: olyan energialabdát lő ki, amelyekkel az eltalált egységeket a saját oldalára állítja át. Nem kell ecsetelni, hogy ez mennyire hasznos... Egyetlen hátránya, hogy kevés életerejéből fakadóan hamar megölik.

Basilisk (Baziliszkusz) Még a Harpynál is udvariatlanabb egy szörny: kővé változtatja az útjába kerülő ellenfeleket. Őt is elég hamar kilövik, úgyhogy inkább hárpiákat gyártsunk, és ha már gyártunk, ne álljunk meg öt-hat darabnál.

Kraken (Tengeri szörny) A játék egyetlen víz alatti egysége, ebből következően hajók és a vízi létesítmények réme. Sokat kibír, sokat sebez, és nagyon olcsó – minden vizes pályán kötelező!

Drake (Sárkánygyík) Életerős repülő szörny, de a sebzése nem túl fényes. Nagyobb tömegben földi csapatok támogatására érdemes alkalmazni.

Stone Giant (Kőóriás) „A" nehéztüzérség. Nagyon messzire képes lőni, nagyot sebez, viszont a játék leglassabb egysége. Épületek messziről történő amortizálására ideális eszköz, de támadó csapatokba is befér.

Roc (Óriás madár) Nekem nagy csalódást okozott ez az egység, amikor kiderült róla, hogy félelmetes méretéhez képest csupán egy fegyvertelen légi szállító...

Wisp (Röppencs) Kicsi a bors, de erős – ez a Wispre maximálisan igaz! Gyors, sok sebzést kibír, és villámcsapásaival hatékony ritkítója az ellenneknek. A Drake mellett Zhon legjobb légi egysége.

Ancient Dragon (Őssárkány) A játék sárkányai közül neki vannak a legjobb harci képességei, és varázslatai is igen figyelemre méltóak. Az már más kérdés, hogy az árának megfelelő 47 000 manából akár tizenöt Drake-et is gyárthatunk...

VÉLEMÉNY

A Total Annihilation: Kingdoms ambivalens érzelmeket váltott ki a játékosokból. Utoljára talán a Dune 2000 osztotta meg így a stratégia-őrültek táborát. A nagy nevű PC Zone 94 százalékot adott rá, ugyanakkor a népszerű Internetes játékmagazin, a Gamespot csak 6,6 pontot a tízből. Hogy lehet ez? Nos, az tény, hogy bőven van mit javítani a játékon. A mesterséges intelligencia átlag feletti ugyan, de néhány bosszantó hiányosságának köszönhetően patch után kiált, a mutliplayer-játékon erősen lehetne még csiszolni, a varázslatokból pedig sokkal-sokkal többet ki lehetett volna hozni. Arról nem is beszélve, hogy a Cavedog figyelhetne egy kicsit jobban a kód sebességre optimalizálására, mert kissé durva, hogy 800x600-as felbontásban, minden bekapcsolt grafikai extrával erősebb gép kell neki, mint egy first person shooternek...

Én személy szerint azonban nem tudok haragudni a Cavedogra. Látszik, hogy még így is rengeteg munkát fordítottak a játékra, nagyon sok jó ötletet vittek bele, és ez az első olyan fantasy stratégiai játék, amely minden szempontból felülmúlta a Blizzard klasszikusát, a Warcraft 2-t. Az élmény egyedi és utánozhatatlan, az olyan pillanatok, mint amikor Zhon lyuggatott szárnyú ősárkánya rekedtes morgás kíséretében ráront egy verunai hajóra, a vitorlakötelek recsegnek-ropognak, elfeledtették velem a játékkal kapcsolatos minden rossz érzésemet.

Ajánlom tehát mindenkinek, akinek a fantasy, stratégia és Total Annihilation szavak hallatán megugrik a pulzusa, mert egyszemélyes játékban jelenleg ez a program a legjobb. Mindazonáltal egy jól sikerült Tiberian Sun könnyűszerrel kiütheti a nyeregből a programot, és akkor a Kingdoms pünkösdi királyság lesz csupán...

STÖKI

MÁSIK VÉLEMÉNY

A játék mindenből többet próbál nyújtani elődeinél. Stratégiai játéknál eleddig soha nem látott szépségű grafika, akár 1600x1200-as felbontásban, négy választható faj, negyvennyolc küldetés, az egységek komplett fejlődési rendszere, 21 sebességfokozat, amelyek között azonnal válthatunk a játék közben, ha a helyzet úgy kívánja... A készítők nem estek a nagy előd hibájába, nem alkottak ezernyi, egymástól megkülönböztethetetlen egységet. Itt csak néhány van belőlük, azok viszont profi módon vannak kidolgozva. Single playerben kétségtelenül az eddigi legtökéletesebb RTS, bár fel lehet sorolni néhány kisebb negatívumot, amelynek kijavítása a manapság már elkerülhetetlen patchekre marad. Ilyen például, hogy egységeink – a repülőket kivéve – fájdalmasan kis területet látnak be. Nem tudom mire vélni, hogy a mezei íjász is messzebbre lő, mint amilyen messzire lát... A még kisebb területet belátó közelharcra termett egységek pedig sztoikus nyugalommal szemlélik a testükbe csapódó lövedékeket, amennyiben nem látják azok forrását. A történet remekül ki van dolgozva, bár kissé kaotikus – egyhuzamban három küldetésnél többet nem nagyon játszunk majd egy oldallal. Olyan is előfordul, hogy az előző misszióban felépített telepet kell földig rombolnunk egy másik fajjal, vagy éppen előző ténykedésünk sikere miatt kényszerülünk menekülésre korábbi csapataink elől... Mindezek ellenére a Kingdoms remek kis játék, multiplayerben azonban még bizonyítania kell, hogy megfelelően kiegyensúlyozott a program egésze.

HUNGARY01



Darien krónikája

Történetünk az emberemlékezet határai előtt kezdődik: réges-régen Darien földjén Kandra gazdag királysága uralkodott, amelyet öt bölcs varázsló vezetett. Mindegyikük egy-egy ereklyét birtokolt, amelyek halhatatlanná tették őket. Ám az egyik varázstárgy erősebbnek bizonyult a többinél, és ez a többinél hatalmasabbá tette a gazdáját. E miatt a tárgy miatt tört ki a kandrai varázslóháború, amelyet olyan gyarló emberi tulajdonságok vezérleltek, mint a hatalomféltés és az irigység. Kandra elpusztult, a mágia tombolását pedig senki sem tudta megállítani: csapás csapást követett, míg a háborút követő 427. évben egyetlen hatalmas mágiakisülés szinte teljesen eltörölte Darien földjéről az életet, kipusztítva a legtöbb fajt. Csupán néhány túlélő maradt – ők maguk sem tudták, miért maradtak életben. Az újjáépítés évezredekig tartott: a semmiből kellett újra felépíteni a városokat, gyakorlatilag újra kellett teremteni az egész civilizációt. Az új világban tilos volt mindennemű mágia használata, az emberek nem akarták, hogy még egyszer bekövetkezzen egy katasztrófa. Ezt a törvényt hangoztatta egy Garacaius nevű, ismeretlenség homályából előbukkant kereskedő is, aki új ötleteivel, találmányaival felvirágoztatta Darient, majd sikeresen véget vetett a két ország, Aramon és Taros között dúló polgárháborúnak. Az emberek ismét hinni tudtak valakiben, rábízták tehát Garacaiusra a kandrai varázstárgyakat, halhatatlanná téve ezzel őt. Ezután boldog évek következtek. Garacaius feleségül vett egy hercegnőt, aki négy gyermekkel ajándékozta meg urát. Egy napon aztán egy tengeri balesetben a hercegnő vízbe fúlt, és ez teljesen megváltoztatta a birodalom életét. Garacaius szótlan és zárkózott lett, és nem törődött már Dariennel – azokkal az aggasztó hírekkel sem, amelyek arról tudósítottak, hogy Tarosban ismét mágiát kezdtek használni. Egy nap aztán Garacaius eltűnt. Senki nem tudta, hova ment, és milyen szándékkal. Gyermekeire hagyta széteső birodalmát, és a halhatatlanná tevő kandrai varázstárgyakat. A négy utód évszázadokig uralkodott tovább Darien négy országában, de egyre inkább különböztek egymástól. Más isteneket kezdtek imádni, és atyjuk tanítását feledve a mágiát tanulmányozták. Végül, 1527 évvel Garacaius eltűnése után újabb háború dúlta fel Darien földjét. A leggonoszabb gyermek, Lokken indult meg élőholt seregeivel Elsin, Aramon ura ellen, nagyobb hatalom és tudás reményében. A hír hallatán a verunai Kirenna azonnal Aramon segítségére sietett, míg Zhon úrnője, Thirsha Lokken mellé állt. A testvérháború kezdetét vette...

91

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	D3D
MULTIPLAYER	2–4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA
- HANGULAT
- ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

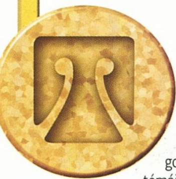
KINGDOMS	
TOTAL ANNIHILATION	ZED 98/1 · 91%
SEVEN KINDOMS	ZED 98/2 · 82%
WARWIND 2	ZED 98/3 · 79%

Fighting Steel

Tengerek szürke farkasa

▼ Mindscape/SSI

A második nagy világégés tengeri összecsapásai gyakran éppoly' rettenetesek voltak, mint a szárazföldiek: hogy képben legyünk, a történelemkönyveken túl elég megnéznünk például a Das Boot című filmet. Bár a hajók, tengeralattjárók legénysége nem került közvetlenül kapcsolatba az ellenséggel, teljesen ki voltak szolgáltatva gigantikus szolgálathelyük épségének: elég volt egy találat, és a katonák a süllyedő hajótest gyomrában fulladtak meg, vagy cápák, a szomjhalál, a hideg végzett velük. Az SSI legújabb stratégiai játékában ezeknek a hatalmas úszó erődítményeknek parancsolhatunk, és ha nem akarjuk, hogy a mi legénységünk is hasonló sorsra jusson, alaposan koncentrálnunk kell, mert a Fighting Steel irányítása a cég előző játékaihoz képest igencsak összetettre sikeredett!



Tapasztaltabb stratégák fülében rendkívül jól csenghet az SSI neve: a cég több mint tizenöt éve készíti a különféle háborúkat feldolgozó „wargame-jeit". Kedvenc témájukat, a második világháborút már számtalanszor felhasználták – ezek között talán mind a mai napig leghíresebb a Panzer General első és második része. Az SSI eddig szinte mindegyik stratégiai programja körökre osztott volt, és a leggyakrabban egy hatszögekre osztott, azaz hexa alapú harcmezőn zajlott a küzdelem. A Fighting Steel ebből a szempontból újdonságnak számít: ezúttal egységeinket valós időben és teljes 3D-ben irányíthatjuk. Ennek ellenére sokaknak lehet déja vu-jük: a játék bizony nagyon hasonlít a múlt havi számunkban tesztelt Jane's Fleet Commandra, illetve a Man of War 2-re! Míg az előbbiben a legmodernebb csúcstechnológiájú repülőgép-anyahajóknak, az utóbbiban pedig az 1700-as évek vitorlásainak parancsolhattunk, a Fighting Steelben ezzel szemben a második világháború vashajóit vezényelhetjük. Aki ismeri a korabeli hadihajókat, tengeralattjárókat, az elégedetten csettinthet: az SSI szokás szerint megint ügyelt arra, hogy hadieszközeink teljesen korhűek legyenek. Már a játék elején kiválaszthatjuk, hogy az amerikai, angol, német vagy japán hadsereg tisztjeként akarunk háborúzni. A különféle armadák között igazi különbség csak a hajókban és első tisztünk kiejtésében mutatkozik meg, illetve a tengelyhatalmak küldetései mintha egy hangyányit nehezebbek lennének.

Természetesen a tengereken vívott háború öszszes konfliktusát mind a négy oldalról végigkísérhetjük, úgyhogy a történelemkönyvek és persze a hajómodellek rajongói megint el vannak kényeztetve...

A parancsnok szeme mindent lát

A Man of War 2-vel ellentétben és a Jane's játékához hasonlóan saját hajóinkat és az ellenséget nem a fedélzetről, hanem egy forgatható 3D-s külső nézetből szemlélhetjük. Ahogy a Fleet Commandban, itt is akár közvetlen közelre is rázoomolhatunk az objektumokra, vagy épp' ellenkezőleg: kimehetünk teljes külső nézetre is, amely nagyjából a taktikai térképnek felel meg. A Fleethez hasonlóan a Fighting Steel is kezeli 3D-s kártyánkat, de ezt a textúra elmosásán és egy-két vérszegény fényeffekten kívül nem nagyon vesszük észre: a grafika minősége nagyjából a szoftveres grafikus motorú Man of War 2 és a Fleet Command között van félúton (inkább az előbbi felé tendálva...).



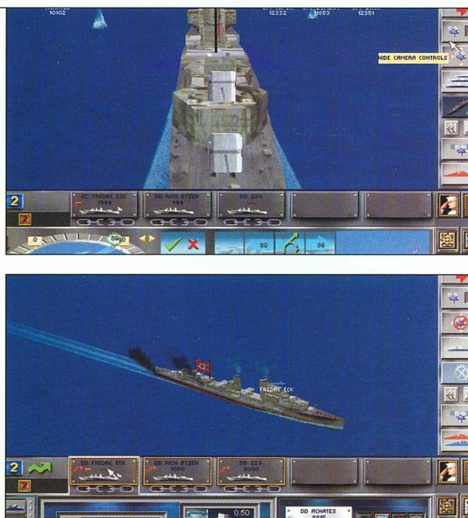






Kapitányunk feje káptalan

Az előző két programmal ellentétben feladatunk ebben a játékban sokkal komplexebb. Rengeteg paramétert kell állítgatnunk különféle kapcsolókkal, és ezeket megjegyezni eleinte nagyon sok időbe kerül. Először hajónk irányítása is gondot okozhat, nemhogy az ellenféllel szembe tudnánk szállni – oktató rész viszont sajnos nincs... Hajóinkat nem a Jane's Fleet Commandjának „kijelelős" módszerével kormányozhatjuk, hanem egy külön menürészben kell beállítanunk a sebességet, az útirányt stb. Hasonlóan az útirány megadásához, a támadás sem a „megadom a célpontot, aztán hadd szóljon"-alapelv szerint működik: a különféle fegyvernemeken túl a lövés irányzékát, szórását (tehát, hogy hány célpontra kell lőnünk) is be kell kapcsolnunk. Ha nem teszünk semmit, attól még egységeink ugyan nem tétlenkednek, és szorgosan lövik az ellenfelet, de persze egyrészt nem nagyon találják el, másrészt hamarosan óriási fejetlenség válik a jól megszervezett támadásból. Mivel tehát a valós idejű háborút túlbonyolított menürendszerrel vegyítették a készítők, csak meglehetősen erős idegzettel, birkatürelemmel, és főleg jókora kitartással megáldott stratégáknak tudom ajánlani az SSI hajós stratégiai játékát: ha sokáig szeretsz szöszmötölni lövés előtt az ágyúd irányzékának megfelelő beállításával és egyéb hasonló részletekkel, akkor a Fighting Steel Neked készült!



VÉLEMÉNY

Minden elszántságom ellenére sem tudtam rávenni magam, hogy megszeressem a Fighting Steelt... Az agyonbonyolított irányítást ezúttal tényleg túlzásnak érzem: semmi olyan pluszt nem ad hozzá a program összetettségéhez, amivel a riválís Fleet Commandot lehagyná. A menürendszer ráadásul nemcsak komplikált, de áttekinthetetlen is: a különféle funkciógombokat annyira szétszórták, hogy eleinte még az is bő negyedóránkba kerülhet, hogy a Save/Load (vagy leginkább a Quit...) gombokat megtaláljuk.

Az összhatást a meglehetősen közepes vizuális élmény sem dobja fel: egy összetett, élvezetes stratégiai játék még feledtetni tudja a grafika gyengeségeit (lásd az Operational Art of Wart), de egy unalmas háborús játéknál már kifejezetten irritáló, ha ráadásul még csúnya is. A Fighting Steelben ugyan találunk 3D-s támogatást, de annyira alapszinten, hogy még egy kőkorszaki S3 Virge is elszégyellné magát rajta (igaz, a Man of War 2-ben még ennyi sem volt)...

A Fleet Command tehát minden téren veri a Fighting Steelt: a két játék grafikáját nem lehet egy lapon emlegetni, és a Jane's játéka irányíthatóságában, kezelhetőségében is messze felülmúlja az SSI próbálkozását. A legjobban a két program közti különbséget egy ultramodern szonárral felszerelt és egy ütött-kopott második világháborús hadihajó párharcával tudnám stílusosan jellemezni: mire az utóbbi egyáltalán tüzelni kezdene, az előbbi torpedója már el is találta – nem nehéz kitalálni, melyik válik pillanatok alatt a tenger habjai közé merülő füstölgő ronccsá...

BAD SECTOR

77

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY	P133 / 16 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS	
MULTIPLAYER	2–4 JÁTÉKOS

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

FIGHTING STEEL	
FLEET COMMAND	ZED 99/7 · 87%
WESTERN FRONT	ZED 99/1 · 91%
PANZER GENERAL	ZED 98/1 · 88%

Descent 3

Szállj alá pokloknak!

▼ Parallax

A naptár 1995-öt mutatott, amikor a Doom által sokkolt játékosok újabb "megrázkódtatást" élhettek át: megjelent a Descent, és ezzel áttört egy sokáig fennálló korlát: végre igazi 3D-s környezetet barangolhattunk be. A törekvés olyan jól sikerült, hogy végül ez lett a játék hátrányos tulajdonsága is, hiszen sokak számára átláthatatlanná váltak az ide-oda tekergő járatok, folyosók. Mások viszont lándzsát törtek a program mellett és örömmel vették birtokba a második rész újabb pályáit, fegyvereit. A három éve nevelgetett harmadik epizód sokkal többnek ígérkezett a beharangozók alapján, mint egy sablonos „több-véresebb-gonoszabb" fejlesztés. Aki válaszokat vár a kérdőjelekre, csatolja be magát, és máris leereszkedünk a dolgok mélyére!



A Descent első és harmadik része között az egyik legszembeötlőbb és legnyilvánvalóbb különbség a grafikában mutatkozik meg. Most először kapott a híres program olyan modellt, ami kezdettől fogva számol és épít a 3-D-s kártyák tudására. A fáradozásoknak hála félelmetes élményben lehet része a bátor felfedezőknek. Ködbe borult részeket jelzőfénnyel megvilágított sarkok váltanak, a falakból itt-ott dől a gőz, ami fodrozásával elhomályosítja látásunkat, a lángok és robbanások pedig annyira élethűre sikerültek, hogy az ember önkéntelenül is elhúzódik ezektől a veszélyforrásoktól.

A változatosság (a Descent 3-ban is) gyönyörködtet

A legnagyobb látványt minden extra effekt ellenére mégis a pályák példátlan változatossága és kidolgozottsága nyújtja. Egyszer high-tech laborok között barangolunk, másik alkalommal egy templomba tehetünk látogatást, amit történetesen a Marsra építettek, de konkurálhatunk egy távol-keleti metropolisz metrójával is – lehet, hogy a derék földalatti erősebb, minden ellenfelünknél?! Külön öröm, hogy ezúttal némi – nem túl fantáziadús – történetet is kerekítettek az alkotók, ami lazán összefűzi az egyes helyszíneket, tovább erősítve a hangulati elemek hatását. Mindezek mellett a pályák felépítése és kialakítása is elismerésre méltó. Nem bonyolították a végtelenségig őket, és méretük sem akkora, hogy három napig élelem nélkül reménytelen lenne megpróbálnunk végigjárni egy szakaszt. Ezzel szemben van a pályákban nagy adag hangulat, ötlet, némi logika és eredetiség. Az alkotóelemekből összesen 15 féle fogást tálalnak az Outrage pincérei, de reményeink szerint hamarosan repetázhatunk...

A Descent harmadik része végre gondolt a szűk terektől idegenkedőkre és több szabadtéri helyszínnel is megörvendeztette őket. Persze a hangsúly maradt a belső világon, ám mindenki számára üdítően hat a hosszú csőjáratok labirintusából kiszabadulva repkedni egy kicsit, falak és korlátok nélkül. Egyébként a külső környezet kezeléséhez külön modellt használ a program, de szerencsére a váltás nem észrevehető. Itt kell megemlíteni, hogy a játékmenet nem szűkül le a régebben megszokott „szerezd meg a piros kulcsot, nyisd ki a piros ajtót, szerezd meg a kék kulcsot, nyisd ki a kék ajtót, lépj tovább a következő pályára" sablonra. Néhol stratégiai elemeket is felfedezhetünk, például amikor egy evakuációt kell biztosítanunk és a védelem kialakításához önműködő ütegeket és aknákat telepíthetünk a kulcspozíciók megtartásához. De akad olyan rész, ahol a pusztítás helyett a lopakodás kerül előtérbe, ennél a szakasznál jobban tesszük, ha nem birizgáljuk a tűzgombot, és kikapcsolva tartjuk lámpáinkat is.

Vigyázat, lövök!

Szerencsére nemcsak világítófáklyákkal és fényszórókkal vagyunk felfegyverezve, hiszen jelentős arzenál áll rendelkezésünkre már a kezdetekkor is, ami csak tovább bővül a feladatok elvégzése közben. Csak néhány ínyencség a teljesség igénye nélkül: napalm-rakéta és -ágyú, omega ágyú és a félelmetes fekete cápa. Megszokott módon minden fegyvernek van előnyös és hátrányos oldala, az egyszerű nem irányított rakéta például a mennyiségével kompenzálja hiányosságait, míg a nagyobb tűzerejű fegyverek helytelen használata önpusztító eredményeket okozhat. Rengeteg egyéb felszerelési tárgyat, kiegészítőt is magunkévá tehetünk kalandozásaink alatt. A fegyverek áttekintése után ideje megnézni: kik vagy mik ellen kell ezt a hadseregnyi arzenált bevetnünk? Hozzávetőlegesen félszáz robot alkotja az elpusztítandó elemek táborát. Amilyen sokan vannak, olyan különbözőek is. Találkozhatunk agresszív őrző-védő szerkezetekkel, cseles, bujkálós gépekkel és gyáva, állandóan menekülni akaró automatákkal is. A számítógépes intelligencia már a Descentben is elismerésre méltó volt, és ez mostanra csak tovább finomodott. Szerencsére (sajnos?) nem sok olyan buta robot van, ami kiáll a nyílt terepre egy „Ide lőj, nem mozdulok!" feliratú pólóban. Nem fogunk egyik pályán sem könyékig gázolni a gépolajban, de azzal a kevés ellenféllel, ami felbukkan, bizony keményen meg kell küzdeni. Fedezékbe vonulnak, lopakodnak és – ha reménytelennek vélik a szituációt – eliramodnak segítségért, egyszóval mindenki kösse fel, amije van, ekkor talán győzhet a bitvilág kreatúrái ellenében!

Descent World Cup

Internet hozzáféréssel bírók örvendjetek! A Parallax Online segítségével gyorsan és zökkenőmentesen juthatunk kifogyhatatlan számú hús-vér ellenfélhez és társhoz egyaránt. A többjátékos variációk között megtalálhatjuk a hagyományos capture the flag módozatot csakúgy, mint a felettébb érdekesnek tűnő Monsterball játékot, ahol tulajdonképpen űrhajókkal és

VÉLEMÉNY

Nem sokat tudok hozzátenni a cikkben elhangzottakhoz, mert úgy gondolom, a bemutatón is átszüremlett a játék igényessége, eredetisége. Inkább néhány élményemet szeretném megosztani veletek. Emlékezetes momentum volt, amikor vadul tüzet nyitottam egy hirtelen felbukkanó tárgyra és legnagyobb csodálkozásomra csak fekete foltok jelentek meg az átjáró középső részében. Ekkor sikerült megvilágosulnom: egy tükörre eregettem sorozataimat! (Descent-Csonti 1-0) Másik élményem az általam csak hitmannek becézett robottal történő találkozásom volt. Ez a gép a felettébb buta, de annál erősebb fajtából való, és nagyon preferálja a közelharcot. Épp' heveny tűzpárbajt vívtam néhány ócskavassal, amikor egy hatalmasat taszítottak rajtam – természetesen hitman barátom veregetett hátba kedélyesen! Nosza, fordulás és tűz. Igen ám, de a bivaly nem esett darabjaira azonnal, hanem tántorgott egy darabig némi elektromos kisülések közepette, majd szépen megszűnt funkcionálni. Ez már igen! Ami a nyílt terepeket illeti, nos, sajnos itt egy nagy csalódást kell elkönyvelnünk, ugyanis bizonyos magasságot elérve beleütközünk egy láthatatlan falba, ami nem enged feljebb szállni minket. Így tulajdonképpen a külső világ nem más, mint égboltszínűre festett plafonnal ellátott tágas barlangrendszer. Szintén bosszantó volt látni, hogy azok a tereptárgyak, falak, ablakok, amelyeket nem programoztak törhetőre, még atomcsapással sem alakíthatók át. Öröm az ürömben, hogy lövéseink nyomai általában megmaradnak a falakon. Igaz, sokkal jobban járunk, ha inkább ellenfeleinken hagyunk maradandó nyomokat!

-CSONTI-

fegyverekkel kell fociznunk. Konzervatívabb lelkületű pilóták végigmehetnek a 15 eredeti pálya bármelyikén, azzal a módosítással, hogy ekkor többedmagunkkal vehetjük fel a harcot a gépi intelligencia ellen.

A Descent trilógiává bővítése egyértelműen pozitív lépésnek tekinthető, hiszen a fejlesztők – szem előtt tartva az eredeti játék alapkoncepcióját – vették a fáradtságot és egy teljesen új programot tettek le az asztalra. Ez az a játék, amivel mindenki (nemre, korra, nemzetiségi hovatartozásra tekintet nélkül) képes hosszabb-rövidebb ideig elszórakozni. Az akciójátékosok az akció miatt, a többiek pedig a látvány és az agresszió levezetése érdekében ragadhatnak botkormányt.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

HARDVERIGÉNY P200 / 32 MB RAM
3D-TÁMOGATÁS D3D
MULTIPLAYER 2–8 JÁTÉKOS

89

ÉRTÉKELÉS

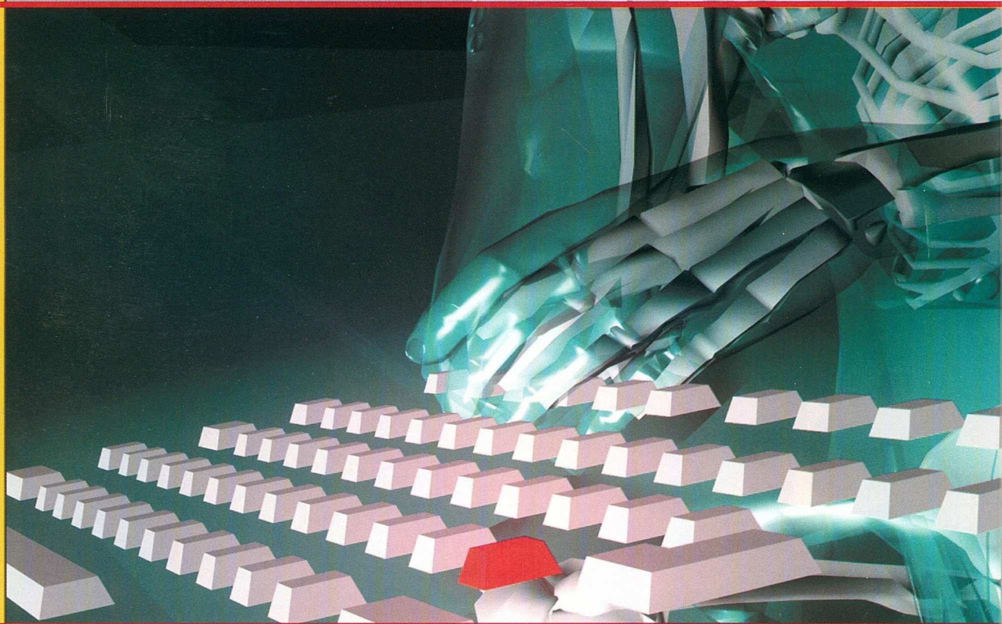
GRAFIKA
HANGULAT
ÖSSZETETTSÉG

ÖSSZEHASONLÍTÁS

DESCENT 3	
FREESPACE	ZED 98/8 · 90%
FORSAKEN	ZED 98/7 · 88%
RECOIL	ZED 99/6 · 85%

Gondolatébresztő
a számítógépes bűnözésről

Előző számunk Fókuszában a szoftverkalózkodásról esett szó. Ehhez kapcsolódva e havi Gondolatébresztőnkben a számítógépes bűnözés egyéb – esetenként jóval komolyabb és veszélyesebb – formáit mutatjuk be, így ezzel együtt teljes képet kaphattok arról, hogy szakértő kezek alatt mi mindenre képes a számítógép...



GRAFIKA: BÁTHA LÁSZLÓ

Bűn az élet...

A számítógépek nélkülözhetetlen munkaeszközzé válása kellemetlen jelenséget vont maga után: megjelent, és egyre több követőre talált a számítógépes bűnözés, új fejezeteket nyitva a kriminalisztika történetében. A bűn gyors elharapózásáért az intranet, azaz a belső, céges hálózatok elterjedése, valamint az Internet szabályozatlansága okolható. Ma Magyarországon több mint 30-35 ezer szerver létezik, ezekhez a legpesszimistább becslések szerint is körülbelül 300 000 munkaállomás csatlakozik – érthető, hogy ez a közeg vonzza a bajkeverőket...

A hivatalos definíció szerint „számítógépes bűnözés kategóriájába sorolhatjuk mindazokat a számítógép segítségével és alapvetően szándékosan kifejtett tevékenységeket, amelyek másnak anyagi, erkölcsi stb. kárt okoznak, illetve amelyekkel az elkövető saját magának jogtalan vagy tisztességtelen hasznot, előnyt szerez". Gyakorlatilag ez azt jelenti, hogy az elkövetők adatot, programot vagy berendezést lopnak el, változtatnak meg vagy használnak illetéktelenül. A bűnüldöző szakma hat csoportra bontja a számítógépes bűncselekményeket. A számítógépes hamisítás körébe tartoznak a komputer segítségével elkövetett közokirat-, telefonkártya- és egyéb hamisítások, míg a számítógépes csalás alatt egy adatfeldolgozás eredményének megváltoztatását, törlését, illetve téves vagy hiányos adatok betáplálását értjük (a számítógépes csalás akár 8 év börtönbüntetést is vonhat maga után!). A számítógép-csapolás napjaink egyik legelterjedtebb komputeres bűnözési formája, ide tartoznak azok az esetek, ahol a bűnözők bankok, nagyvállalatok számláiról szednek le pénzt, illetve végtelenített emelt díjas telefonhívásokat eszközölnek. A gépidőlopáshoz a jogosulatlan és indokolatlan erőforrás-használat tartozik, míg az utolsó két típus, a vírusok írása és terjesztése, illetve a szoftverkalózkodás már mindenki számára ismerős lehet... Számítógépes bűncselekmények között szokták még emlegetni azokat az eseteket, ahol az Internet, mint bűntárs szerepel, tehát ahol a bűnelkövetés eszközét vagy annak leírását az elkövető a világhálón keresztül szerezte meg. Ez azonban már inkább az Internet szabályozásának kérdései közé tartozik (lásd a PC ZED 98/11. számának Gondolatébresztőjét), ezért ezzel most nem foglalkozunk.

Hackerek és crackerek

A számítógépes bűnelkövetőknek is több fajtáját különböztetjük meg, nevezetesen kettőt: a hackert és a crackert. A Kriminalisztikai Azonosító Szolgálat (KASZ) munkatársának (meglehetősen tág) definíciója szerint a hacker az, aki egy biztonsági rendszert megkerül, kihasználva a programokban levő biztonsági kiskapukat, míg a cracker ugyanezt a rendszert,

ugyanezeket a programokat egyszerűen megtöri – világos, hogy magas fokú szakmai tudás szükségeltetik mindkét művelethez. Igen nagy általánosságban elmondható, hogy a hackerek „jóindulatú betörők", akik puszta kíváncsiságból, játékból, véletlen kerülőutakon jutnak el a védett dokumentumokhoz, míg a crackerek határozott céllal törnek, személyes érdekük fűződik a bűncselekmény elkövetéséhez. Módszereik igen változatosak, a kódvisszafejtéstől kezdve a jelszólopáson át a vírusfuttatásig minden megtalálható, és a különféle „hackeld magad"-programoknak köszönhetően (hackelést megkönnyítő utilityk, leghíresebb köztük a Black Orifice) már azok is megpróbálkozhatnak hackeléssel, akiknek egyébként nem lenne meg hozzá a kellő szaktudásuk. A rendőrség szerint a legveszélyesebb bűnözők azok a crackerek, akik hitelkártyákat hamisítanak, bankszámlákat csapolnak és más trükkös módszerekkel rövidítenek meg nagyvállalatokat. Magyarországon, éves szinten több mint tízmilliárd forint kárt okoznak az ilyen elektronikus visszaélések, csalások! A hackerek jóval ártalmatlanabbak, bár, ha a számítógépes szaktudás kellő rosszindulattal párosul, vírustersztéssel vagy hirtelen szerverleállítással egy hacker is szép károkat tud okozni (így tett szert kétes hírnévre a világ legismertebb hackere, Kevin Mitnick is). Mindazonáltal, náluk inkább az a probléma áll fenn, hogy titkos adatokhoz juthatnak hozzá, és így mások személyiségi jogait vagy vállalati tikot sérthetnek. Ezzel együtt elmondható, hogy a hackereket övező félelemmel vegyes tiszteletnek nincs sok alapja, a valóság sokkal szelídebb. Arról nem is beszélve, hogy a számítógépes bűncselekményeknek csupán 11 százalékát követik el hackerek és crackerek, míg a bűnözők 85 százaléka belső munkatárs (ebből 14 százalék volt alkalmazott, akiknél többnyire a bosszú a bűntett indítéka)...

Bűnüldözés és megelőzés

Az ember azt gondolná, hogy a számítógépes bűncselekményeket nagyon nehéz felderíteni, elvégre több ezer kilométer távolságból is el lehet követni egy bűntényt, majd az elkövető eltűnhet az ismeretlenség homályában. A valóság azonban az, hogy ezen a téren nagyon is szép eredményeket mutathatnak fel a rendőrök. Ez nem csoda, mert az elkövetők általában olyan 18-30 év közötti, felsőfokú végzettségű, első bűnesetes fiatalok, akik ugyan informatikusnak, programozónak csúcsprofik, de bűnözőnek amatőrök, így több nyomot hagynak maguk után. Ráadásul a mai vállalati rendszerekben rengeteg datálás, naplózás található (olyanok is, amelyekről a dolgozók esetleg nem is tudnak), és ezeken elég könnyű megbukni. A bűnüldözőknek tehát nem a bűnözők ügyessége okoz gondot, hanem sokkal inkább az, hogy nem tudnak olyan széles spektrumú szaktudásra szert tenni, mint a hackerek, nem mindig találják meg azt a nyomot, amelyen elindulva elfoghatnák a tettest. Az is ront némileg a statisztikákon, hogy nagyon kevesen jelentik be a bűncselekményt: az FBI egy tavalyi felmérése szerint az áldozatok 90 százaléka (!) észre sem veszi, hogy számítógépes bűncselekmény áldozatává vált...

Az utóbbi években már a nagyvállalatok is komolyan kezelik a számítógépes bűnözés jelenségét, és egyre több megelőző intézkedést foganatosítanak. Mivel már mindenhol osztott feldolgozást használnak, ez nem egyszerű dolog – hiszen nem lehet minden felhasználó mellé őrt állítani. Ezért a fizikai védelem (páncélszekrényben őrzött másolatok, kódkártyás ajtók stb.) mellett nagy hangsúlyt helyeznek az operatív védelemre: a különösen érzékeny feladatokat külön felelősökre bízzák, minden tranzakciót naplóznak, a hibás outputokat megsemmisítik. Még ennél is fontosabb a rendszergazdák feladata, azaz a belső biztonság kérdése. Ide tartozik a megfelelő rendszerszervezés, a biztonsági lyukak „betömése", a megfelelő jogosultságrendszer, felhasználó-azonosítás kialakítása, a felhasználók adatainak, programjainak elkülönítése, titkosítások, hardverkulcsok, elektronikus tűzfalak alkalmazása. Emellett egyre jobb védelmi módszereket, szoftvereket találnak ki, a Telnet Kft. „Hack Me!"-versenyének (akinek sikerült feltörnie a versenyben szereplő szervert, kapott egymillió forintot) például nem volt nyertese! És hogy mit hoz a jövő? Valószínűleg nem „A hálózat csapdájában" című film alapötlete valósul meg. Nem válnak kezelhetetlenné a vállalati információs rendszerek, nem fognak hackerek és számítógépes bűnözők beleavatkozni mindennapi életünkbe. Sokkal inkább elképzelhető, hogy alakul egy profi szaktudású „hálórendőrség", amely a bűnözőket nagyobb eséllyel kapja el, mint a mai bűnüldöző szervek. A számítógépes bűnözés ettől természetesen nem szűnik meg, és olyan esetek is lesznek bőven, ahol az elkövetők kilétére soha nem derül fény – akárcsak az „utcai" bűnözésnél, a valós életben...

STÖKI

Érdekes esetek:

- Egy hazai nagyvállalattól elbocsátott programozó bosszúból írt egy olyan „trójai faló" vírust, amely hat hónap elteltével kitörölte a vállalat összes követelését a rendszerből. A programot az operációs rendszer rezidens részébe helyezte el, így az fél év után aktivizálódott. Az eset csőddel végződött, amely elkerülhető lett volna, ha lettek volna biztonsági másolatok a mentésekről...
- Az egyik legötletesebb bűncselekményt egy francia banda követte el. Üzembe helyeztek egy házilag gyártott, hamis ATM-bankautomatát, amelynek szintén otthon, PC-n gyártott szoftvere nagy fejtörést okozott az automatát használni próbáló ügyfeleknek. Miután rögzítette az ügyfél által begépelt PIN kódot, közölte, hogy a kártya érvényessége lejárt, és bevonja azt. A bűnözőknek ezután csak annyit kellett tenniük, hogy a kártyával elsétáltak a legközelebbi igazi ATM-automatához, és a programjuk által megjegyzett PIN-kód segítségével leszívták az ügyfél bankszámlájának tartalmát...
- Minden idők egyik legjobban megszervezett, szisztematikus támadását intézte két 15 éves kaliforniai fiatalember a Pentagon számítógépes hálózata ellen. A cloverdale-i hackerek egy helyi Internet-szolgáltatón keresztül jutottak be a Védelmi Minisztérium rendszerébe, ám mielőtt igazán titkos adatokhoz juthattak volna, elözönlötték házukat az FBI-ügynökök (a Pentagon központja ugyanis jelezte a behatolást). A fiatalokat végül nem tartóztatták le.
- Az egyik legnagyobb port felkavart eset: Kínában halálra ítéltek (!) két hackert (egy ikerpárt), mert 720 000 yuant (kb. 90 000 dollár) utaltak át saját bankszámlájukra...
- Ha a világ legismertebb hackere Kevin Mitnick (több tiltott helyre sikerrel tört be), akkor a világ legismertebb hálórendőre Tsutomu Shimomura. A japán származású bostoni hálóbiztonsági fejvadász kapta el végül Mitnicket is, miután több telefonszolgáltatón hajszolta keresztül. Shimomura úr a Mitnick-ügy után úgy nyilatkozott, hogy az HBO televíziónak erősebb számítógépes védelmi rendszere van, mint az Egyesült Államok kormányának...
- Egy hazai bank vidéki fiókjánál dolgozó számítógépes szakember különleges programot alkotott, amelyet telefonvonalon bejuttatott a központi számítógépbe. A program a benne foglaltaknak megfelelően 140 millió forintot utalt át egy megadott számlaszámra, majd megsemmisítette önmagát, csaknem lehetetlenné téve alkotójának felkutatását. A pénzt rövid időn belül felvette egy akkor még ismeretlen személy, aki azon nyomban továbbutalta egy másik számlára. A Központi Bűnüldözési Igazgatóság a számítógépes zseniéhez hasonló képzettségű szakértők segítségével jutott eredményre: a négy eljárás alá vont személy mellett szinte hiánytalanul megtalálták a 140 milliót is.
- Évekkel ezelőtt egy vállalat kereskedelmi részlegének vezetője kétmillió forintos sikkasztást követett el számítógép segítségével: számlákat sztornózott, és az így keletkezett többletbevételeket egyszerűen kivette a kasszából. A tettes végül a portás kézzel írt naplóján bukott le, amelyből kiderült, hogy néhány gyanús sztornózás időpontjában csak ő tartózkodott az épületben...
- A balkáni háború idején szerb hackerek szinte naponta törték fel a NATO homepage-ét, „Adolf Clinton, menj haza Monicához!" feliratokat hagyva maguk mögött a főoldalon.

Levelezés

Sziasztok! E havi levelezés-adagunkat néhány „közérdekű", általános problémákkal foglalkozó levéllel kezdjük, azután két nagyon érdekes, tartalmas, gondolatébresztő irómány közetkezik...

Szerkesztőség
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
Telefon/Fax
203-1351
E-mail
pczed@zed.hu
Homepage
http://www.zed.hu
Postacím
1518 Budapest, Pf. 27

▼ Vojni

A ZED szerintem egy nagyon jó magazin. Eddig „csak" 5 rész van a polcomon. Nem szeretnék udvariatlan lenni, de olvastátok legalább egyszer a PC-GURU-t vagy a PC-X-et? Szerintem érdemes összehasonlítani a ZED-del. Az összes magazin ugyanazt írja le, csak máshogy szövi össze a mondatokat.
Például, ha mind a 3 újság azt írja, hogy a Sin-nek a textúrai nagyon jók, és hiába jók, ha nekem nem tetszik. Minden ember a saját véleményét nyilvánítja ki az újságban. Ezzel arra akarok célozni, hogy egyszerűbb lenne egy DEMO CD-t küldeni, a játékról én tudjak véleményt nyilvánítani, ne pedig mások. Csak gondolj bele te is.
Nem így van?!

Kérdésedre válaszolva: igen, el szoktuk olvasni a többi magazint is. Szerintem éppen az ellenkezője igaz annak, amit mondasz, pontosan az jelente problémát, ha nem (nagyjából) ugyanazt írnánk le a játékokról, mert az azt jelentené, hogy az illető, aki teljesen másképpen vélekedik a programról egyáltalán nem is foglalkozott vele. Egyébként ha megnézed például a Népszabadságot, a Magyar Hírlapot, a Magyar Nemzetet stb., ott is ugyanazokról a hírekről olvashatsz – más stílusban, különböző terjedelemben megfogalmazva. A CD-re pedig azért tesszük fel a játékok demóit, hogy Te magad is véleményt mondhass róla, eldönthesd, tetszik-e vagy sem.

▼ Beat

Csao!

Már megvan a júniusi ZED. Szerintem az oldalszám növelés jó, de egy valamit hiányoltam. Lehetne valami MP3-as rovat is. Esetleg a CD-n is elférhetne. Ennyi lenne a javaslatom. Hidd el sokat dobna az újságon. Na csá.

Nos, az MP3-mal csak annyi a probléma, hogy a létjogosultsága még félig-meddig tisztázatlan. Mindenféle jogi problémába ütköznénk, ha feltennénk őket – még az audio track-ekkel is nagyon meg kell küzdeni. Mivel, mint az előbb is említettem, a CD-nket Csehországban gyártjuk, nem csupán a magyar, hanem még a cseh hivatalok mindenféle engedélyét is be kellene ahhoz gyűjteni, hogy a készítők és kiadók által már engedélyezett trackeket felrakjuk, arról nem is beszélve, hogy irreális pénzeket kellene fizetnünk a Szerzői Jogvédő Hivatalnak – még akkor is, ha a zenészek semmiféle ellenszolgáltatást nem kérnek a számaik CD-re helyezéséért...

▼ Güzüke

Kedves Zed!

A legutóbbi számban felszólítottátok az olvasókat, írják meg véleményüket a kalózkodással kapcsolatban.
Az alábbiakban saját véleményemet szeretném kifejteni a témában, amely sok vonatkozásban összecseng a Gondolatébresztőben megfogalmazottakkal, de sebaj! Az enyim is egy vélemény a sok közül.

A számítógépipar is a felhasználókból él, az ő keresetük egy részét szeretné profittá átalakítani, vagyis ebből szeretnének megélni. Úgy vélem jogos az a megközelítés, amely a felhasználók szemszögéből indul ki, az ő érdeküket védi.

Eszerint léteznek:

1. a másolást üzletszerűen végzők, akik pénzért vagy más ellenszolgáltatásért, esetleg ellenszolgáltatás nélkül tucatszám sokszorosítják a programokat. Ideológiájuk eredete sokféle lehet az egyszerű haszonszerzéstől a jópofiságon át a szerzőkkel történő kibabrálásig. Ide sorolnám a ROSSZINDULATÚ feltörőket is, akik a fennt felsoroltakból kiindulva törik fel a programokat. E tevékenység legtöbbször összefonódik a elérésével. ŐK A KALÓZOK!
Ezt a csoportot mindenképpen elítélem, tevékenységüket büntetendőnek tartom. Való igaz, lopás és szerzői jog megsértése vétségében találom bűnösnek őket.

Sújtson le rájuk a törvény szigora!

2. a munkájukat segítő másolók, akik anyagilag és józan megfontolásból sem engedhetik meg maguknak a programok vásárlását. Ide tartoznak a szakemberek (tanárok, oktatók – mint magam is, rendszergazdák, informatikusok stb.) és mindazok, akik a számítástechnikát szakmailag űzik. De talán ide sorolhatjuk a diákot és azt a felhasználót is, akinek iskolai eredménye, illetve munkahelye múlik a szoftverek megismerésén. Ezek az emberek nem haszonszerzésből, a gyártó megkárosítását célul kitűzve másolnak. Valójában kárt sem okoznak, hiszen a szoftvereket akkor sem vennék meg, ha olcsóbbak lennének, hiszen ki bírná a jelenlegi fizetéséből azt a sok szoftvert beszerezni, amelyeket egy számítástechnikával naponta foglalkozónak ismernie kell. A saját gépemen is kb. 1,5Gbyte-nyi csak a shareware és update szoftverek mérete, amelyeket a munkámhoz és az üzemeltetéshez felhasználok. Tehát nem (csak) a kereset nagysága a döntő, hanem a szoftverek sokfélesége is gátolja a jogtiszta használat elterjedését. Ha békén hagyjuk őket és a keresetük ezt lehetővé teszi, valószínűleg boldog vásárlók lesznek. Mi lenne, ha diákigazolványra jelképes összegért kaphatnának a diákok szoftvereket – legalább azokat, amelyeket a hivatalos tanterv (NAT) szerint oktatni kell? Ugyanez működhetne a számítástechnikával hivatásosan foglalkozóknál is, mondjuk bejegyzett tréner vagy újságíró kategóriában.

Biztos vagyok benne, hogy egy egyszerű regisztrációval, netán jelképes vagy értékes tagdíj lepengetése fejében névre szólóan kaphatnának szoftvereket. Ez ingyen reklám minden cégnek, hiszen az oktatók és újságírók (és más informatikai szakemberek) nagy befolyással vannak a piacra. És végül egy reagálás a magánszemélyek elleni büntetőakciókra – a BSA és a rendőrség először szedje össze az összes fénymásolóval és lapolvasóval felszerelt felhasználót, mert bizony egy Nők lapja, illetve egyéb sajtóanyagok sokszorosítása is hatalmas méreteket ölt kicsiny hazánkban. Vagy. Nevetségesnek tartom mellesleg azt a liszenszszerződést, amely a programot nem tekinti a felhasználó magántulajdonának. A jelenlegi gyakorlat a vásárló meggyanúsításából indul ki, vagyis azt feltételezi, hogy le fogja másolni. Már uram bocsá, engedtessék meg a felhasználónak eldönteni, mit is tesz az általa megvásárolt javadalmakkal! Ha nekem úgy tetszik, odaadhatom azt bárkinek, esetleg egy-két példányt bemutatónak le is másolhatok az ismerőseimnek, akinek szíve joga eldönteni, hogy mit kezd ezzel a jo-

Továbbra is várjuk leveleiteket a 1518 Budapest, Pf. 27 címre levélben,

gosulatlan példánnyal. Ha van pénze, valószínűleg megveszi (az ár lerágott csont, ezt most hagyjuk), ha nem, lelke rajta. Mert szerintem nem az ilyen másoló a hibás, hanem az, aki a kalózpéldányt használja. Mindenesetre szerintem a gyanakvás légköre nem fogja megszülni azt a légkört, ahol egyszerűen nem etikus és megszólják azt, akinek ilyen programja van. (Milyen szép is lenne, bemennék a Microsoft Magyarországhoz, bejelenteném és esetleg! igazolnám, hogy XY cégnél Microsoftos programok oktatásával foglalkozom, erre leültetnek, kávéval és üdítővel, szendviccsel kínálnak, megkérdezik, milyen véleménnyel vagyok e szoftverekről, és a végén egy vaskos, névre szóló CD-csomaggal távoznék, és rendszeresen kapnék hírleveleket, oktatóanyagokat stb.. Na, felébredtem...



3. a gyűjtögetők, lesipuskások, nagyfejűek... stb. csoportját felszámolni sem lehet, de szerintem nem is érdemes. Egyszerűen nem kell rájuk figyelni. Ilyenek mindig is voltak, vannak és lesznek. Ha kalózok lesznek, az legyen az ő bajuk. De kapják is meg ekkor a magukét!

4. a játékőrültek. Szerintem az ő csoportjuk hasonlatos a minden korszakban megtalálható deviáns magatartásúakhoz, de nem negatív értelemben. Ok akkor is másolt szoftvert fognak használni, ha ingyen osztogatják. Ez náluk életmód. Hasonlatosak az előző csoporthoz. Szerintem nagyra nőtt gyerekek, hiszen boldogan játszanak. És nem a boldogság az (egyik) életcél? Nekem is vannak ilyen pillanataim.

Nos, egyelőre ennyi, bár biztos tudnék még jó sokat írni erről a témáról. Ötleteim is lennének. Sajnos a jelenlegi gyakorlat a gyanakvásból indul ki, ami a felhasználó részéről makacs engedetlenségbe torkollik. Nekem sok olyan ismerősöm van, akik kényszerből másolnak (nem én látom el őket anyaggal) ilyen olyan okból kifolyólag. A leírtak általánosságban tükrözik az ő véleményüket is.

Ja, mindenesetre megkérdezném a kedves rendőrnőt, aki a kábítósokkal egy csoportba sorolt minket, hogy a kedves gyermeke, vagy unokája otthon vagy az iskolában milyen (jogtiszta vagy kalóz) szoftvert használ? Én mindenesetre mind az egyéni házkutatásokat, mind a kábítószeresekkl való közösséget elutasítom és sérelmezem, úgymond személyemben megsértve érzem magam...

És végül elnézést, ha valakit érzelmeiben megsértettem volna. Véleményemet közöltem mindössze. Személy szerint egyik csoportot sem macerálom, mert sem jogom, sem hatásköröm nincs hozzá, és nem is akarom, hogy legyen. Szerintem ez az egész téma a világ fejlődésének szükségszerű velejárója. Majd kinőjük. Vagyunk olyan okosak (remélem), hogy megnyugtató megoldást találjunk ezen problémákra. A büntetés nem lehet cél, pusztán egy átmeneti (igen rossz és nem helyeselt) eszköz a megoldás megtalálásáig. Ahol büntetni kell, ott már valami baj van, elkéstünk a megnyugtató megoldás megtalálásával.

▼ Sien

Kedves ZED!

A sok levél olvasása közben egy darabban fogalmazódott meg bennem a válasz, remélem nem nehéz kibogozni, hogy ki kivel van ☺

Csak javaslat szintjén szeretnék hozzászólni a virtuális erőszakról szóló szakdolgozathoz. Mindkét oldalnak vannak fanatikus és tántoríthatatlan élharcosai, akik érzéketlenek a másik oldal érvelésére. Ez igaz a jelenben és igaz lesz a jövőben is. Talán lesz szó a dolgozatban arról, hogy néhány évtized múlva milyen lesz a két oldal. Az egyik, aki napi 24 órát él a cybertérben és mint átmeneti generáció, dühből sem fogja levenni a VR-sisakot. Nekik megadatik, hogy igazából úgy érezzék, repülnek, vagy éppen tüzet okádnak egy órási csillógó, hemzsegő fellegváros oldalára. Vagy acélosfeketére váltsák bőrük színét és szemüket vörös parázslóra, ha haragra gerjednek. A jövő lesz ugyanis az a kor, ahol igazán előjöhet a kérdés, amiről a szakdolgozat szól, hogy ami a gépben történik az árthat-e az embernek, aki használja. Talán könnyű felsorolni tíz olyan dolgot, ami csak jó az ember számára, de nem a számítógép az. Talán nem könnyű. Aki bolond az géppel vagy anélkül is biztosan megőrül, de ez nem a gép hibája. Már a mai ember információ éhségét sem elégíti ki az Internet mai formája.
Ha egy cyber város objektumait akarjuk letölteni a benne mozgó lényekkel és mesterséges intelligenciáival együtt, bizony gyorsulnunk kell, de erősen. Erre felé lépked a 3Dfx technológia bár még csak körvonalazódott a téma, de már nem kell sokat várni. Amikor egy browser fejlesztő cég elkezd érdeklődni Woodoo babáéknál...

Nézzük a másik oldalt, akik gyenge, fehérbőrű embereket látnak majd, akik még a boltba is csak tized magukban mernek majd elmenni és akik nem értik miért születtek erre a világra és miért nem lensflare csillant először pici szemükbe. (Ne várd a cyber tértől, hogy hasonlítson erre a világra, hiszen nem egy tükröt akartál venni, csillogjanak az effektek vagy talán ezt a szürke világot akarod viszontlátni.) Gépirtás és géprombolás várható ettől az oldatól, mert nem akarják, hogy gyermekeik a nem létező cyber térben nőjenek fel. Hiszen ez a világ olyan jó és szép. Aki magát eteti demagóg álmokkal az bűnösebb, mint aki él a lehetőséggel és úgy éli le az életét, hogy közben a lelke ragyog a gyönyörtől. Csúnya gondolatok ébredhetnek egyes emberek elméjében, amikor egy istenmentes, ember alkotta világ készül megszületni. Amitől igazán jó kedvre derülök, hogy ha szóbajön a cyber tér és a valós világ, akkor még a fanatikusoknak is nehezen jönnek a szavak. Nehéz már ezzel a világgal érvelni – pl. háború a szomszédban –, de nehéz a másik oldalnak is. Hirtelen egy kérdés jutott az eszembe, hogy miért vár valaki megváltói funkciót egy számítógéptől.
A gép legyen jó, sőt csak jó legyen és persze váltsa is meg a világot, ne hülyüljön meg a kisgyerekem tőle és ne hozzon sok egyest az iskolából. Arra viszont még a legöregebbek sem emlékszenek, hogy anyuci vagy apuci mikor ült le a kisgyermekkel utoljára tanulni, nem pedig idióta filmeket nézni. A gép pár kilógram műanyag, vas és szilícium lapocska néhány millió pici tranzisztorral fűszerezve.
Valahol azért lehet félni is a számítógéptől, mert ugye belemegy a ~220V és néha olyan csúnyán felmordul és rémisztő hangokat ad ki magából. Nem tagadom, hogy melyik oldal tagja vagyok és szerény véleményem szerint, aki úgy gondolja, nyugodtan másszon vissza a fára.
De maradjon is ott és mindent tagadjon le, amiben egy kis elektromosság van és értelmes.

Azzal minősítem az újságot, hogy megveszem minden hónapban. (Néha egy kicsit macskakiállításon érzem magam, annyi nyávogást hallok másfelől ☺)

Hódolatom.

Találkozunk szeptemberben! Addig is további jó nyarat Nektek!

ZED
ZED@ZED.HU

Nem túl régen egy nagyon közeli galaxis elég távoli országában bemutatták a Csillagok háborújának negyedik, a történet fonala alapján első epizódját. Soha ekkora felhajtás és várakozás nem előzött meg egyetlen más mozifilmet sem. A jegyekért sátorozó fanatikusok ácsingóztak, mások csak azért vettek napjában négy-öt belépőt más filmekre, hogy újra és újra megnézhessék a Baljós árnyak néhány perces beharangozó videóját. Azután elérkezett a nagy nap, és az amerikai társadalom tetemes hányada már májusban csillapíthatta kíváncsiságát. Sorra dőltek a rekordok: legnagyobb jegybevétel az első napon, első héten, első hónapban, legtöbb fiatal néző, legtöbb idős érdeklődő, legtöbb középkorú jegyvásárló, legtöbb legnagyobb leglegleg...

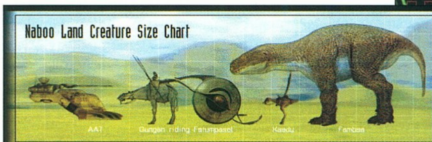
Star Wars Episode I – Insider's Guide

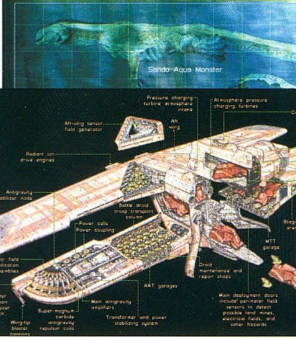
Mindezekből a világ nagyobb része – természetesen Magyarországot is beleértve – kimaradt, és kénytelen hosszú hónapokig várakozni, mire végre a hazai mozikban is felhangzik John Williams legendás zenéje, útjára indul a híres, távolodó bevezető szöveg, elején a mágikus betűsorral: Star Wars Episode I – The Phantom Menace. Persze az Interneten már néhány nappal az amerikai premier után hozzá lehetett jutni a kézi kamerával felvett verziókhoz, de akik nem engednek a sötét oldal csábításának, azok számára nem marad más lehetőség, mint számolni a napokat szeptemberig. Egy legális kiskapu mégis nyílt az információra éhes rajongók előtt, ez pedig nem más, mint a LucasArts gondozásában megjelent multimédiás program, az Insider's Guide. A tavalyi év végén megjelent Behind The Magic-hez hasonlatos felépítés és már-már feldolgozhatatlan mennyiségű adat, kép, történet kapott helyet a két korongon. Erről az anyagról bátran ki lehet jelenteni, hogy ami nincs benne a Baljós árnyakkal kapcsolatban, az nem is létezik.

Talán a leginkább érdeklődésre számot tartó rész a főszereplőket bemutató tárlat. Itt megismerkedhetünk a történetet alakító karakterek múltjával, motivációival és különleges képességeikkel. Megtekinthetünk filmjeleneteket, képeket, vagy éppen kézzel rajzolt vázlatokat. Utóbbiak tanulmányozásakor két érdekes megfigyelést tehetünk: egyrészt egyes papírokon még a régi, 1994-es dátum virít (a jó munkához idő kell), másrészről jelentős eltéréseket, metamorfózist fedezhetünk fel a végleges képkockákat és a kezdeti elképzeléseket összehasonlítva. A program részletességére utal, hogy a mindössze néhány pillanat erejéig felbukkanó lények és szereplők sem maradtak dokumentálatlanul. Ennek köszönhetően közelebbről is megismerkedhetünk az ifjú Anakin barátaival vagy a Jedi tanács kevesebbet szereplő tagjaival. Nemcsak a konkrét szereplők, hanem a különböző csoportok és társaságok is feltérképezhetők. Így tudhatjuk meg, hogy a történet idején már kétezer éves múltra tekint vissza a sötét Jedik csoportja, a Sith Lovagrend. A Baljós árnyakban szereplő Darth Sidius és tanítványa, Darth Maul (a bemutató ördögképű, dupla lézerkardos alakja) egy ezredévnyi szünet után szítja fel a küzdelmet az Erő két oldala között. A lények sorát a félelmetes szörnyek – majdnem szó szerinti – kivesézése zárja. Megcsodálhatunk művészi rajzokat, tanulmányozhatjuk a létformák csontvázait, koponyáját, étkezési szokásaikat. A leglátványosabb és leghasznosabb résznek talán az a rajz tekinthető, ahol az összes lényt egyszerre láthatjuk méretarányos ábrázolással. Ennek köszönhetően könnyen felmérhetjük a szörnyek „valóságos" méreteit.

Tovább kutakodva a film technikai berendezéseivel ismerkedhetünk. A primitív, de roppant hatékony gungan fegyverek mellett (az előzetesben szereplő nyúlszerű teremtmény is ehhez a fajhoz tartozik) betekintést nyerünk a Kereskedelmi Szövetség droidjainak hierarchiájába, de még a Jedi tanács tagjai által használt detektor titkai sem maradhatnak rejtve az alapos kereső elől. A járművek, hajók taglalásakor elsősorban az úgynevezett podracerekre érdemes figyelmet fordítanunk, mert a járgányok versenye komoly szerepet – és terjedelmet – kap a történetben. Mind a húsz versenyző gépével megismerkedhetünk, beleértve Anakin csodálatos tehetséggel megbütykölt podracerét. Az erő-



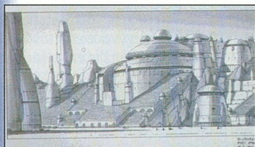






viszonyokat csak részben mutatja a végsebességeket összehasonlító táblázat, hiszen versenyzéskor a gyorsulás és a strapabírás sem elhanyagolható tulajdonság. A részletes leírások között lapozgatva szerencsére ezekről és egyéb specialitásokról is nyerhetünk információkat. Technikai beállítottságú rajongók számára jelenthet komoly örömöt az űrhajókról kapható sematikus ábra, ahol külön magyarázó szövegekkel tarkítva nézhetünk a dolgok és a járművek mélyére. Egy ilyen rajz alapján tudhatja például az ember, hogy hol is van a Kereskedelmi Szövetség inváziós hajójának fő antigravitációs erősítője. Aki ezzel sincs tisztában, az jobb ha szégyenében ki sem merészkedik az utcára... ☺

Hogy ne érjen senkit a tudatlanság vádja, nézzük meg, milyen helyszínekre utazhatunk a baljós szárnyakon. A történet egy része a Tatooine sivatagos buckái között zajlik, de ellátogatunk Naboo mesebeli szépségű erdejébe, és a még létező, de már bomló Köztársaság székes fővárosa, a Coruscant is szerepet kap a film cselekményének kibontakoztatásában. Az Insider's Guide elkalauzol minket mindezen helyekre, sőt, olyan exkluzív területekre is bebocsátást nyerhetünk, mint a Jedi templom vagy a Szenátus gigantikus tanácsterme. Aki viszont nem elégedik meg az információmorzsákkal és az egészre vágyik, az nekiállhat, és elolvashatja a Baljós árnyak teljes (!) forgatókönyvét, mindezt kísérő állóképek és lábjegyzetek tanulmányozása közben. Itt derül fény olyan részletekre és jelenetekre, amelyeket a végső verzió sem tartalmaz! Kimaradt például az a jelenet, ahol Anakin verekedésbe kerül egy Greedo nevű ifjú rodiaival, akit később Han Solo öl meg a Csillagok háborújában.



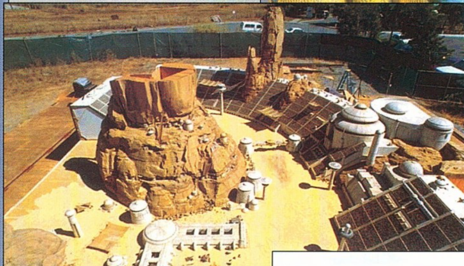


Miután minden elképzelhető részletet megtudtunk a Csillagok háborúja első epizódjáról, ideje, hogy a film elkészítésének körülményeit és személyi állományát is górcső alá vegyük. A második lemezen találhatjuk meg a szereplő színészek életrajzát, eddigi munkáikat és kiválasztásuknak körülményeit. A Ponyvaregényben felejthetetlent alakító Samuel L. Jackson történetesen egy televíziós showban bökte ki, hogy örömmel vállalna szerepet a Baljós árnyakban. Minő véletlen, rövid időn belül megkeresték ügynökét egy Jedi lovag eljátszásának lehetőségével! Ám nemcsak a főbb szerepeket alakító embereket ismerhetjük meg, a különböző területekért (látvány, zene, szereposztás stb.) felelős vezető szakemberek életútját ugyanolyan részletességgel tárják a nagyközönség elé.

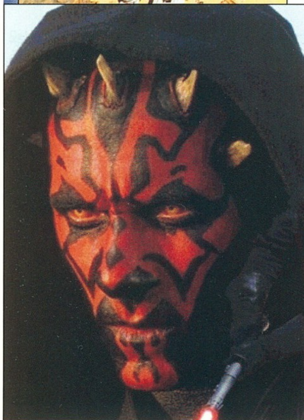
A hab a tortára a tényleges trükkök és megoldások bemutatásával kerül fel. Első kézből ismerhetjük meg a kaszkadőri munkával járó nehézségeket, rövid bejátszásokat tekinthetünk meg arról, hogy gyakorolták be a pergő lézerkardos összecsapások mozdulatait, de akár a maszkokat készítő stúdió falai közé is bekukkanthatunk. Egy biztos, mire végére járunk a teljes anyagnak, nem lehet olyan részlete a filmnek, amihez ne tudnánk tucatnyi apróságot, kiegészítő információt kapcsolni.

Mit lehet elmondani az Insider's Guidedal kapcsolatban? Először is azt, hogy rettenetesen részletes és felettébb látványos. Másodsorban annyit, hogy minden fanatikus rajongó számára kötelező forrásanyag. Végezetül pedig annyi, hogy aki nem akar a bemutató megtekintése előtt újabb részleteket megtudni a történetről, az nagy ívben kerülje el ezt a programot, és csak a moziból kijövet vegye útját a szoftvert árusító bolt irányába!

-CSONTI-







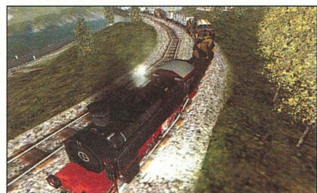


Cheat

HIDDEN & DANGEROUS

A Choose Campaign képernyőn írd be: unlockcheatmode. *Ezután a következő kódokat alkalmazhatod a főmenüben vagy a játék folyamán:*

zombie	Azután írd be, miután meghaltál, és zombiként térsz vissza.
bighead	Nagy fej mód.
killthemall	Megöli az összes ellenséget.
showtheend	Megmutatja a játék végét.
missiondone	Sikeresen befejezi az éppen aktuális küldetést.
missionfail	Elveszíti az éppen aktuális küldetést.
openalldoor	Kinyitja az összes ajtót.
goodhealth	Egészségpontokat ad.
allammo	Megadja az összes lőszert, puskát, rakétavetőt, gránátot stb.
laracroft	Úgy öltöztet fel, mint Lara Croftot.
enemylookf	Megmutatja az ellenséget.
enemylookb	Megmutatja az ellenséget, kivéve a hátad mögött levőket.
playercoords	Megmutatja a koordinátákat.
Noplayerhits	Nem tudnak lelőni.



BIRTHRIGHT

Újabb kódok, az eddig ismertek mellé:

Több pénz
Nyomd meg az [F3]-at, majd írd be a SYNCASH szót (végig nagybetűkkel).



Az összes pálya
Használd az [F3]-at, majd gépeld be: SYNADV.
Repülés
[F3], majd SYNFLY, végül nyomd meg az [A] billentyűt.
Gyógyítás
[F3], azután SYNHEAL.
Eszközök
[F3], SYNINV***, ahol ***=130-220.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

A következő neveket használd sajátodként:

Flash	Fantom-autó.
Whirly	Helikopter.
Bigoven	Amerikai rendőrség.

EXPENDABLE

Újabb cheatek:

A játék folyamán írd be a következő kódokat, majd nyomd meg a [-]-t a numerikus billentyűzeten.



bod	Aktiválja a cheat módot.
mrbenn	Szintugrás.
zippy	Isten mód.
babapapa	Extra kredit.
crystaltips	Extra élet.
dunky	Azonnal megadja a legmagasabb elérhető pontszámot.
albertofrog	Robbanásszerűen megnő a sebesség.
bing	Hatástalanítja a cheat módot.

EPISODE I THE PHANTOM MENACE

A játék során nyomd meg a Backspace-t. Ezzel feljön egy párbeszédablak, ahol a következő kódokat írhatod be:

give me life	Újratölti az egészségpontokat (csak ötször lehet használni).
iamqueen	Amidala királynőként játszhatsz tovább.
iamquigon	Qui-Gonként játszhatsz tovább.
iamobi	Obi-Wanként játszhatsz tovább.
iampanaka	Panakaként játszhatsz tovább.
cinema	„Széles vászon" nézet.
from above	Felső nézet.
naughty naughty	First person nézet.
perf	Wireframe mód.
slowmo	Lassított mozgás.
60fps	60 FPS.
i like to cheat	Az összes fegyver és lőszer.
i stink or i really stink	Easy nehézségi fok.
i rule the world	Hard nehézségi fok.
kill me now	Öngyilkosság.
turntables	Hatástalanítja a cheateket.
but i feel so good	A tolóerő pirosra változik.
brenando	„Tech Bonus" üzenet érkezik.
perfection	Automatikus tüzelés.
drop a beat	Őrült grafikák.



RECOIL

A játék folyamán használd a Ctrl-X billentyűkombinációt, majd írd be a következő kódok bármelyikét:

Cavalry	Sérthetetlenség.
Hemmit	Az összes fegyver elérhetővé válik.
Medic	A pajzsok maximális erőre kerülnek.



SOUTH PARK

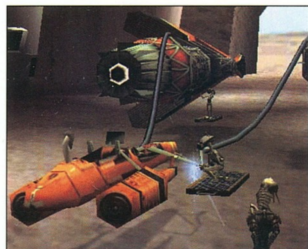
A játék során nyomd meg a [Esc]-et, majd válaszd ki az Optionst. Ezután kattints a képernyő bal alsó sarkára, végül írd be az alábbi kódokat:

EGOTRIP	Nagyfejű ellenfelek.
BEEFCAKE	Sérthetetlenség.
SWEET	Az összes fegyver és végtelen mennyiségű lőszer.
FRAMERATE	Megmutatja a frame rate-et.



STAR WARS EPISODE I RACER

Extra pénz
A Buy New Parts képernyőnél használd a □-F4-4 billentyűkombinációt. Ezt a csalást csak ötször lehet alkalmazni.



BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Könnyen jött pénz
Minden gyors eszközöd slotjába tégy varázsitalokat. Válts át az eszközlista képernyőjére, és cseréld ki a jobb szélső oldalon levő italt egy drágakőre. Ezután térj vissza az előző képernyőre (az ital, amit egy drágakőre cseréltél ki éppen az előbb, még mindig italként szerepel)! Kattintgass az italon addig, amíg vissza nem tesz az eszközlista képernyőjére. A drágakövek száma egyről végtelenre vált. Térj vissza a játék képernyőjére, és ismételgesd ezt…

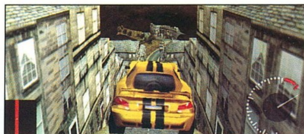


Egymillió pénzérme
Állj a jobb oldaladon levő ember mellé, aki éppen italt vásárol, és bizonyosodj meg arról, hogy csak két italod van a készletedben. Ezek után az eszközlistánál használd a bal gombot az italon, majd válaszd a Drink opciót. Ismételd meg, és amikor másodszor iszol, vedd fel az italt, majd várd meg, míg az egy utolsó italod eltűnik. Tedd le a szám nélküli italt, ismét válaszd ki a Drink opciót. Újra vedd fel az italt, várd meg, amíg a számláló 535-ig ér, majd ismét tedd le az italt. Térj vissza a játékba, beszélgess el a férfival, aki melletted áll és éppen italokat akar eladni neked. Ezt bármely itallal megteheted.

TEST DRIVE 5

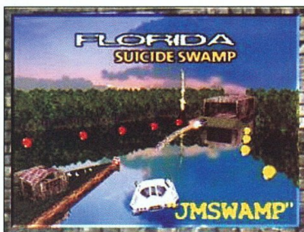
Az Opciók menünél írd be a következő kódok valamelyikét:

i have the key	Elérhetővé válik az összes kocsi és pálya.
that takes me back	Fordított menetirányú pályák.



TWISTED METAL 2

A játék folyamán írd be a glorious *szót a cheat mód aktiválásához, majd használd a következő kódokat:*



divine	Isten mód.
allucaneat	Végtelen élet.
doubledown	A fegyverek ereje megnő.
holysmokes	Végtelen mennyiségű lőszer.
slamfest	Extra ütőerő.
gimmemore	Több fegyver.
2hot	Önvezérlő napalmbomba.
framerate	Megmutatja a frame rate-et.
Le, fel, jobb, bal, fel, fel, le, le	A fegyvereket életpontokra cseréli.
Bal, jobb, fel	Fagyasztás.
Jobb, bal, le	Bomba.
Jobb, bal, fel	Napalm.
Fel, fel, jobb	Pajzs.
Fel, fel, bal	Magasugrás.
Bal, jobb, le	Támadás hátulról.
Jobb, le, bal, fel	Köpönyeg.
Fel, le, fel, fel, szóköz	Minion speciális támadásának használata.

HEAVY GEAR II

Nyomd meg a ~ gombot, majd írd be a következő kódok valamelyikét:

set mission	Befejezi a küldetést.
set camti	Isten mód.

TOM CLANCY'S SSN

Nyomd meg a B billentyűt, hogy aktiválhasd a beszélgető panelt, majd írd be: CISCO SEZ, *végül használd az Enter-t. Ezután ismét nyomd meg a B gombot, majd használd a következő kódokat:*

BE MY BUDDY	A célba vett hajó vagy tengeralattjáró a szövetségeseddé válik.
FLIP HER	Megfordítja a tengeralattjárót.
ZEPPLIN	Tengeralattjáró repülő mód.
DROP ANCHOR	Megállítja a tengeralattjárót.
HEAL ME	Rögzíti a tengeralattjárót.
EAT LEAD	Kicseréli a torpedót.
BOOM	A célba vett tárgy felrobban.
SEE THEM	Fejleszti a szonárt.
ENGAGE CLOAKING DEVICE	Elrejti a tengeralattjárókat a szonár elől.

SPEED BUSTERS

fulofit	Végtelen mennyiségű nitro.
tagkiller	Ha a játékoshoz hátulról hozzáér egy ellenfél, a játékos visszakerül a startvonalhoz.
notimelim	Arcade módban hatástalanítja az ellenőrző pontokat.
crazydie	Nincs fék.
blackice	Alig van ellenőrzés.

KINGPIN: LIFE OF CRIME

A játékot a +developer 1 *parancssorral indítsuk. Majd a játék során nyomjuk meg a ` billentyűt a konzol aktiválásához, végül írjuk be valamelyik kódot:*

coil	Tekercs.
watch	Óra.
battery	Elem.

Térképnevek:
bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, sr3



TRIPLE PLAY '99

bal-jobb-Shift-Alt	Szponzori kommentár.
Alt-jobb-Shift-bal	Beceneves játék.
le-Ctrl-jobb-Alt	Információ a stadionról.
Shift-bal-bal-Shift	A tömeg jó kedvre derül.
Ctrl-le-le-Ctrl	A tömeg tapsol.
Alt-jobb-jobb-Alt	A tömeg kifütyüli a csapatot.
Tab-Shift-Tab-Alt-Ctrl-Shift-bal-jobb	Hazafutás.
Fel-le-Tab-Shift-Tab-Alt-Ctrl-Shift	I ütés – kinn.

BRIAN LARA CRICKET

CMBRLARA	Szuper ütőember.
NONOTOUT	Az ütő nem törik el.
TIMEWARP	Gyors meccs.
MEDICINE	Nagy labda.
SUNSHINE	Strand a lyuk körül.
PENSIONS	World XI csapat.
CATSDOGS	Mindig esik az eső a tesztmeccsek alatt.
sFINISHED	Az összes klasszikus meccs elérhető.

Discworld Noir

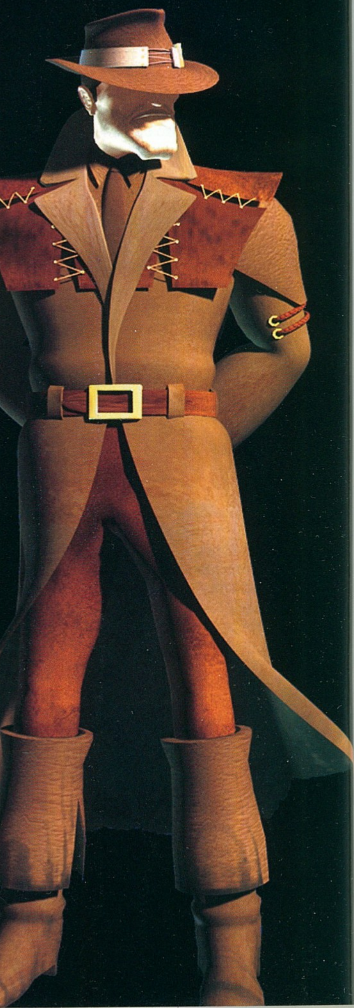
▼ GT Interactive/TWG & Perfect Entertainment

A Grim Fandango hangos sikere után több mint fél évet kellett a rajongóknak várni, hogy egy újabb valamirevaló klasszikus kalandjáték kerüljön a kezeik közé. Bár a harmadik Discworld-játék elődeihez képest elég nagyot változott, a teljesen új hangulat és megvalósítás nem azt jelenti, hogy ne lenne legalább olyan fordulatos, szövevényes és izgalmakban bővelkedő, mint az első két rész volt. Lássuk tehát Lewton, az első korongvilági magánnyomozó sötét szekták intrikáival, rituális gyilkosságokkal, titokzatos nőszemélyekkel és sok fekete humorral fűszerezett kalandjait...

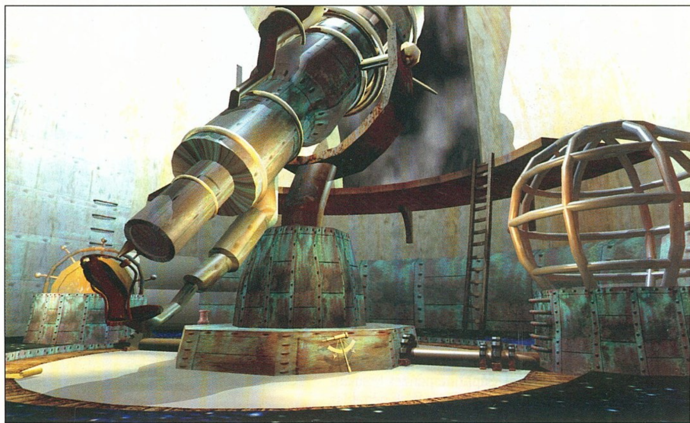
Miután az intróban végignéztük, hogyan döfi le hősünket egy titokzatos, ragadozó mozgású, borzasztóan erős és gyors valaki (vagy valami) egy díszes karddal, Lewton közli, hogy voltak már zűrös napjai, de most először fordult elő vele, hogy halottként ébredt fel reggel... Hősünk elkezdi mesélni a kellemetlen temetői ébredés előzményeit – ez a játék első két fejezetének a témája. Minden gond azzal kezdődött, hogy egy gyönyörű, de annál veszélyesebb nő, Carlotta állított be egy csúnya esős napon (a játékban állandó jelleggel csúnya, esős napok követik egymást) Lewton irodájába, és munkát ajánlott...

Első fejezet

A Carlotta által vázolt probléma nem tűnik megoldhatatlannak: egy Mundy nevű férfit kell megtalálnunk, aki a hölgy ex-barátja. Mundy nemrég tért vissza a messzi Tsortból Ankh-Morporkba egy Milka nevű hajón – ezen az egy szál nyomon indulhatunk el, mert a Carlotta által adott személyleírás finoman szólva is hiányos („kék szeme van, barna haja és sötét lelke..."). Menjünk a Milkához a dokkokban, majd beszéljünk Mr. Scoplettel, az első tiszttel. Kérdezzük a Milka utasairól, Mundyról és a Milkáról: kiderül, hogy a kapitány éppen a Café Ankh nevű népszerű vendéglátóipari egységben múlatja az idejét és pénztárcájának tartalmát, Mundy iránt pedig nagy az érdeklődés – nemrégiben egy törpe is őutána szaglászott... Vegyük utunkat az említett kávézó felé, ahol – miután meghallgattunk a zongorista vámpír előadását (Lewton valami miatt nagyon nem szereti a dalt...) – egy régi ismerősre bukkanunk. Nobby, az idegesítő trópusi sisakos figura volt kollégánk a városi őrségtől (Lewton ott dolgozott, amíg egy tisztázatlan megvesztegetési ügy miatt utcára nem került). Ha megemlítjük Nobbynak a Milkát, érdekes dologra derül fény: a Milka három napja futott be a kikötőbe, és pontosan három napja történt az első gyilkosság abban a sorozatgyilkossági ügyben is, amelyen Nobby éppen dolgozik... Beszéljünk Nobbyval Vimes kapitányról (ex-főnökünk) és a Milka rejtélyes utasairól – egy új helyszín, a rendőrség épülete a jutalmunk. Hátul, egy boxban találjuk meg a Milka kapitányát, Jenkinst, akitől megtudhatjuk, hogy a Milka három utast szállított a rakomány mellett: Mundyt, egy nőt és egy idegen kiejtésű férfit. A bárból kifelé menet forduljunk be a kis mellékutcába balra, és amikor a boroshordókat cipelő gólem éppen a pincében van, emeljük el a szekérről a feszítővasat. Így felfegyverkezve menjünk vissza a dokkokhoz, és a Milka mellett balra menjünk el a ládákhoz. Nyissuk ki a többitől külön álldogáló ládát a feszítővassal, bújjunk bele – így bejutunk a Milka rakterébe. Halásszuk ki a vízből a papírcetlit, majd menjünk ki a fedélzetre, balra hátul be a kabinba, vizsgáljuk át az ágyat:



egy újabb papírdarab a jutalmunk. Sajnos az első tiszt hamar felfedezi ténykedésünket, és Lewtonnak gyors ütemben, függőleges irányban kell távoznia a hajóról... Látogassuk meg Nobbyt a Yardon, és beszéljünk vele a Milka titokzatos utasairól – megtudjuk, hogy egyiküket (a nőt) már kihallgatta Nobby (természetesen semmi érdemlegeset nem tudott meg tőle), és most éppen a Café Ankh-ban van. A rendőrségről kifelé menet Malachite-ba, a böszme trollba botlunk, aki újabb feladattal bíz meg (Lewton nem meri visszautasítani, mert Malachite a végén még merő véletlenségből betörné a képét): találjuk meg Thermát, akiről annyit sikerül még megtudnunk, hogy nőnemű és az Oktarin Papagáj nevű kétes hírű késdobálóban szokott énekelni. Ez azonban ne tántorítson el eredeti célunktól: irány a Café Ankh, ahol a Milka női utasa talán tud mondani valami érdemlegeset Mundyról! A hölgyet hátul, a bárban találjuk meg, de a találkozás cseppet sem kellemes: kiderül ugyanis, hogy Lewton elveszett(nek hitt) nagy szerelme, Ilsa az, akinek elvesztése miatt menekült hősünk alkoholizmusba, depresszióba és magánnyomozói állásba... Meglehetősen csípős hangvételű beszélgetés következik, Ilsa és Lewton alaposan odamondogat egymásnak. Kérdezzük meg a hölgyet a Milka utasairól, és fény derül a harmadik, eddig ismeretlen utas kilétére is: ő Two Conkers, az erős akcentussal beszélő idegen, mellékesen Ilsa útitársa, ami miatt azonnal ellenszenves Lewtonnak. Mutassuk meg Ilsának a hajó rakteréből zsákmányolt papírcetlit, amiről kiderül, hogy egy raktár címét tartalmazza (a Pier 5 meg is jelenik az elérhető helyszíneink között). Menjünk vissza irodánkba, ahol újabb meglepetés ér egy törpe személyében, aki az íróasztalunkon turkál, fenyegetően közli, hogy a neve Al Khali, és szálljunk le a Mundy-ügyről, ha jót akarunk – majd ballisztikus ívben kirepül az utcára, Lewton aktív közreműködésének hála. Itt az ideje, hogy foglalkozzunk Malachite problémájával is egy kicsit: vegyük lépteinket az Oktarin Papagáj irányába. A lebuj igen hangulatos, fő nevezetességei a határozottan paranoiás tüneteket mutató félelf csapos, Mankin, és az első látásra igencsak sokkoló troll énekesnő, Sapphire. Mivel elvileg Therma is itt énekelt, amíg el nem tűnt, kédezzük ki a kolléganőjét (először csevegnünk kell egy kicsit a szúrós modorú Mankinnel Thermáról): Sapphire-t Malachite-ról kérdezve kiderül, hogy szűkszavú megbízónk Rhodan, a szobrász műhelyében dolgozik, Thermát felhozva témaként pedig megtudhatjuk, hogy Therma meghalt (tisztázatlan körülmények között rádőlt egy ház...), és Madame Lodestone néven eltemették. Most már csak azt kellene megtudni, hogy hová temették, és máris megoldódni látszik a Therma-ügy (bár Sapphire azt javasolja, ne áruljuk el Malachite-nak, hogy Therma halott – mivel a trollok általában nem kedvelik a rossz hír hozóját...). Menjünk vissza a rendőrségre, és vessük fel Nobbynak Madame Lodestone témáját, ő erre készségesen elárulja, hogy Madame Therma/Lodestone-t a nemes Selachii család mauzóleumában temették el. Ha ellátogatunk a mauzóleumba, rájöhetünk, hogy a sír megtalálásához járatosnak kellene lennünk a címertanban, anélkül reménytelen a dolog. A hírrel menjünk el Rhodan műhelyébe, ahol egyrészt a játék eddigi legidegesítőbb figuráját ismerhetjük meg a szenilis szobrász személyében, másrészt hátul megtaláljuk Malachite-ot, akinek óvatosan beadhatjuk a gyászos hírt: Therma halott. A troll nem nyugszik bele a megváltoztathatatlanba, mindenáron látni akarja a földi maradványokat. Menjünk a Pier 5 raktárhoz, beszélgessünk a rendkívüli szellemi képességekkel megáldott őrrel; a Milkát szóba hozva kiderül, hogy ebben a raktárban tárolják a hajó rakományát, Mundyról kérdezve pedig megtudhatjuk, hogy a minap megpróbált betörni a raktárba, de háromajtós szekrény-méretű barátunk elkergette. A raktár mögött elosonva találunk mi is egy betörésre alkalmas helyet (legalábbi a tetőre alighanem fel lehet hátul jutni)... Jobb ötletünk nem lévén, menjünk haza, ahol a földön egy üzenet vár Carlottától: találkozót kér tőlünk, mert kíváncsi, hogyan állunk a nyomozással – a Von Uberwald-kastélyban vár ránk. Ne várassuk sokáig megbízónkat: irány a kastély! Az inas, Butler másodpercek alatt elveszi Rhodantól a város legidegesítőbb embere címet, de a meghívónkat látván végre befogja a száját. Az ajtó fölötti képre egy pillantást vetve azonnal megjelenik Carlotta, és érdeklődik, megoldottuk-e már az ügyet. Szemtelenül kérjük meg, hogy segítsen kiigazodni a mauzóleum labirintusában! Amíg Carlotta átöltözik, megérkezik az inas, és a ház ura, Von Uberwald gróf elé vezet minket. Egyelőre nincs semmi dolgunk vele, távozzunk Carlottával a mauzóleum felé – mígbízónk ígéretéhez híven meg is találja nekünk Madame Lodestone sírját. Menjünk vissza a szobrászműhelybe Malachite-hoz, és vezessük el a sírhoz (említsük meg neki, hogy megtaláltuk a sírt, és már indulunk is). A troll felnyitja a koporsót, majd bejelenti, hogy ez bizony nem Therma, és folytassuk a keresést. Lewton próbál némi segítséget kicsikarni belőle, de csak egy kampóval (valamire csak jó lesz) és egy gyanúval (miszerint Sapphire csúnyán átvert minket) leszünk gazdagabbak. Viszont ha már itt vagyunk, nézzünk bele a felnyitott sírba, és vegyük magunkhoz a néhai troll gyémántfogát. Menjünk vissza a Von Uberwald-kastélyba, beszéljünk az inassal a grófról: megtudjuk, hogy a grófnak volt egy társa, aki három napja eltűnt (hogy, hogy nem, ez is a Milka érkezésének időpontjára esik, ahogyan a Nobby által említett gyilkosságok). Említsük meg ezt az öregnek, aki erre megbíz az eltűnt barátja, Regin, a törpe felkutatásával (segítségül ad egy fényképet róla). Menjünk a raktár



mögé, másszunk fel a tetőre Malachite kampójának segítségével, nyissuk ki az ablakot a feszítővassal, és máris ott vagyunk, ahová Mundynak nem sikerül bejutnia – de vajon mit akarhatott innen megszerezni? A képernyő jobb oldalán vegyük fel a gyufásskatulyát, és illesszük össze a Milka kabinjában talált cetlivel: egy cím válik láthatóvá: Whalebone Lane 9. Ez nem más, mint az Oktarin Papagáj címe (amikor a csapossal beszélünk, látszik az ablaküvegre felírva). A kép kezd összeállni, Mundy valószínűleg Mankin kocsmájában bujkál. Menjünk a helyszínre, hengereljük le Mankint észérveinkkel (kérdezzük Mundyról, mutassuk meg neki a gyufásskatulyán talált címet, majd üssük a vasat, amíg meleg). Menjünk be jobbra Mundy szobájába, ahol végre találkozhatunk a fickóval, aki után felforgattuk Ankh-Morporkot. A kellemetlenséget csupán az jelenti, hogy mielőtt megszólalhatnánk, valaki leüt hátulról, és mire magunkhoz térünk, Mundy halott (valaki a mi kötelünkkel akasztotta fel, miután kiszúrta a szemeit...), és a városi őrség számára természetesen Lewton a gyilkosság első számú gyanúsítottja. Szép kis kilátások a második fejezetre...

Második fejezet

A néhai Mundy szobájában vagyunk, nézzünk alaposan körül a gyilkosság helyszínén! Vizsgáljuk meg a plafonról lelógó kötélvéget, azután a kötélvég témáját az egérkurzoron tartva kukkantsunk bele Mundy cipőjébe, majd a Mundy Hung Upside Down témával kattintsunk a falra írt szóra. Lewton a következőkre jut: Mundyt valaki fejjel lefelé fellógatta a plafonra, megölte, majd ezek után távozott, egy másik valaki pedig levágta a hullát a kötélről. Tehát a szerencsétlen áldozat üzenetét is fejjel lefelé kell olvasni, így az AZILE szóból egy kód (3712V) lesz. Menjünk vissza a csaposhoz, és beszéljünk vele Mundy felakasztásáról, levágásáról, végül a cipőiről. Mankin bevallja, hogy ellopott valamit Mundytól, de ezt a hallgatásunk fejében nekünk adja: egy furcsa pénzérme az. Említsük meg még neki Sapphire hazugságát, mire beenged az énekesnő öltözőjébe. Az öltözőben meg is találjuk Sapphire-t – egy rakás pénz társaságában (azt mondja, a Saturnalia kaszinóban nyerte). Sapphire pénzét Mankinnek megemlítve kiderül, hogy a félelf nem hisz a troll kaszinó-beli szerencséjének – viszont nemrég Sapphire-nek szupertitkos találkozója volt valakivel, inkább onnan való a pénz... Itt az ideje egy kicsit foglalkozni a gróf megbízásával is, menjünk a dokkokhoz, és mutassuk meg a Milka első tisztjének Regin képét. Scoplett emlékszik a törpére, és elmondja, hogy egy szekeret hajtva látta őt utoljára három napja. Vissza a rendőrségre, ahol Nobbyt kérdezzük meg a szekérről, és megkapjuk egy közlekedési baleset színhelyét, a Maudlin-hidat. A híd erősen amortizálódott korlátjáról emeljük el a szövetdarabot, vigyük el a grófnak: sejtésünk beigazolódik, valóban Regin hajott bele az Ankh folyóba három nappal ezelőtt... Ahhoz, hogy erről bizonyítékot szerezzünk (azaz kihúzzuk az elsüllyedt szekeret a folyóból) először generáljunk csáklyát Malachite kampójából és a dokkból azóta eltűnt Milka után ottmaradt kötélből. Ha kipróbáljuk a csáklyát a hídnál, rájöhetünk, hogy jó úton haladunk, csak nem vagyunk elég erősek a szekér kiemeléséhez. Menjünk a kaszinóba, ahol Ilsával és a rettenetes (de egyben roppant szórakoztató) angolsággal beszélő Two Conkersszel találkozunk. A párra Remora Selachii, a hírhedt orgyilkos vadászik, de Lewtonnak egyelőre sikerül megmentenie őket. Menjük hátra a kártyaasztalhoz, vesztegessük meg a krupiét, majd kérdezzük Sapphire pénzéről – elmondja, hogy az énekesnő soha nem nyert még a kaszinóban. Menjünk vissza Sapphirehez, és szembesítsük a tényekkel (említsük meg neki a krupiétól kapott információt, kérdezzük a titkos találkájáról, és kiabáljunk egy kicsit – a hatás nem marad el)! Kiderül, hogy Therma valahol a városban bujkál, és lefizette Sapphire-t, hogy tévútra terelje nyomozásunkat – de most, hogy mindent tudunk, összehoz vele egy találkozót: Malachite ügye megoldódni látszik... Menjünk vissza irodánkba, ahol újra Al Khali vár – ezúttal egy csatabárdot lengetve. Engedjünk az erőszaknak, és kövessük a törpét a főnökéhez, a troll gengszter Jasper Horsthoz (a legjobb szinkronhang az egész játékban!), aki egy titokzatos arany kardot keres, és ha már ott vagyunk, megbíz, hogy hozzuk el neki. Menjünk Carlottához a kaszinóba, meséljük el neki, mit tudtunk meg Mundyról (nem tűnik különösebben megrendültnek), majd kérdezzük a kardról. Bonyolódnak a dolgok: Mundy csak egy futár volt, aki a kardot csempészte be a városba – ami most minden bizonnyal a gyilkosnál van. Kissé felforrósodik a levegő Carlotta és Lewton között – az intermezzo után kérdezzük meg Carlottát a Milka rakományáról – egy szállítólevéllel leszünk így gazdagabbak. Mutassuk meg ezt a Pier 5 raktár őrének, így megtudjuk, hogy a Milka mit is szállított: bort a Café Ankh megrendelésére, Varberg néven valamit az Archeológusok Céhének, és Carlotta ládáját a karddal – viszont utóbbinak nyoma sincs a raktárban... Keressük meg Malachite-ot, kérjük meg, hogy húzza ki nekünk a szekeret a folyóból, majd adjuk neki a csáklyánkat. A troll kiemeli Regin szekerét, amiben találunk is egy érdekesnek tűnő doboz – azonban Malachite ellentmondást nem tűrve elveszi azt tőlünk... A törpe hulláját a fényképpel összehasonlítva feltűnik, hogy a képen kopasz, míg a valóságban nem – a paróka alatt pedig egy elrejtett kulcsra bukkanunk. Mutassuk meg a kulcsot a kaszinóban a krupiénak, aki felismeri azt: ez a Saturnalia egyik értékmegőrző széfjét nyitja. Nosza, keressük is meg a széfet: egy amulettet, és egy üres (!) borítékot találunk benne. Menjünk vissza a grófhoz, és meséljük el neki, mit derítettünk ki Reginnel kapcsolatban, majd mutassuk meg neki az amulettet – mint kiderül, ez a törpe szerencsehozó talizmánja volt (egy ilyenre lenne nagy szüksége a kaszinóban üldögélő varázslónak!). Beszéljünk a Café Ankh-ban Samaellel a boroshordókról, aki odaadja Lewtonnak a borospince kulcsát. Lenn ismét Ilsával és a sebesült Two Conkersszel találkozunk (úgy tűnik, újra találkoztak az orgyilkossal). Ilsát a Varberg-féle ládákról (amelyek egyikében van feltehetően az arany kard) kérdezve kiderül, hogy az Archeológusok Céhének raktárában van, ahová Ilsa szívesen bejuttat minket – amennyiben találunk egy búvóhelyet Two Conkers számára az orgyilkos elől. A bal oldali ládán a könyvbe belalapozva megtudhatjuk, hogy a Patrícius rengeteg bort rendelt mostanában Samaeltől. Menjünk haza, ahol egy üzenet vár Sapphire-től: megszervezte a találkozót Thermával a Salis és a Phedre sarkán. Szaladjunk a hírrel Malachite-hoz, majd menjünk együtt a megadott helyszínre... Ez nem a mi napunk, ismét felültetnek, és mire magunkhoz térünk, egy újabb hulla vár: Malachite-ot tette el valaki láb alól – alighanem a mi feszítővasunkkal. A helyzetünk nem igazán rózsás: két nap, két gyilkosság, és mindkétszer minket találtak a helyszínen eszméletlenül... A kihallgatás során mindegy, mit mondunk, mindenképpen börtönbe kerülünk. A cellában járkáljunk fel-alá, amíg egy patkány nem tűnik fel. Ha megpróbáljuk elkapni, elszalad, viszont ha eleget kergettük, felfedezünk egy lyukat a jobb olda-







li falon. A lyukat kitágítva a szomszéd cellába jutunk, ahol a hóbortos feltaláló, Leonard Da Quirm szerel valamit nagy lelkesedéssel. Nézzünk ki hátul az „ablakon", mire megérkezik Nobby, és kiengednek a börtönből (egy szemtanú látta, amikor leütöttek, így tisztázva vagyunk a gyilkosság vádja alól). Menjünk a Patrícius palotájához, és az őrökkel nem is törődve keressük meg hátul Leonard cellájának ablakát. A búvóhely témáját a kurzorra véve vizsgáljuk meg a falat: Lewtonnak az a ragyogó ötlete támad, hogy bújtassuk el Two Conkerst a Patrícius börtönébe! Próbáljuk is ki az út járhatóságát, másszunk be a csáklya segítségével. A búvóhely tökéletes, szóljunk is Ilsának, aki megtartja ígéretét, és bevisz az Archeológusok Céhébe. Benn találkozhatunk Laredo (nem ám Lara!) Cronkkal (nem ám Croft!), a Tomb Evacuatorral (nem ám Raider!), egy hosszú copfos, zöld pólós rövidnadrágos kalandor hölggyel. Beszéljünk Horstnak Laráról (bocs: Laredóról), majd Laredónak Horstról, mire a hölgy eltűnik a céhből, és végre szabadon garázdálkodhatunk. Vizsgáljuk meg a könyvespolcot, azután a gyanús könyvet: egy titkos ajtó nyílik ki, amelyen át a céh raktárába jutunk – azaz jutnánk, mert egy mágikus ajtó zárja el az utunkat, ami békává változtatja Lewtont, ha hozzáér. Itt az ideje, hogy felajánljuk Worbnak, a kaszinóban üldögélő szerencsétlen mágusnak Regin talizmánját (beszéljünk neki a Láthatatlan Egyetemről, majd mutassuk meg az amulettet), aki cserébe elárulja, hogy tudjuk kinyitni az ajtót. Alkalmazzuk Worb módszerét az ajtó nyitó panelén, majd a raktárban keressük meg a 3712V számú leletet (ez volt Mundy üzenete), a troll fogával vágjuk ki az üveget – és máris miénk a sokak által keresett varázskard! Menjünk ki az utcára, és... újra leperegnek az intro képsorai, és Lewton barátunk az arany karddal átdöfve végzi a Saturnalia előtti téren. Másnap reggel pedig farkasember-formában kel fel a sírjából a temetőben, és (nem túl meglepő módon) semmit sem ért. Mundy, Malachite, és Regin meghalt, Lewton vérfarkassá változott, Therma, Horst és Ilsa eltűnt, Sapphire csúnyán átvert, Carlottában pedig jobb, ha nem bízunk meg. Ismét jó előjelek a következő fejezethez!

Harmadik fejezet

Mostantól bárhol farkassá tudunk válni (érthető módon Lewton ezt csak olyan helyszíneken preferálja, ahol egyedül vagyunk), ilyenkor élesebb a hallásunk, és a szagokat is színként tudjuk érzékelni. A sírunknál megtaláljuk Ilsa (azaz Mrs. Two Conkers) búcsúlevelét, és beszélgethetünk Gaspode-dal, aki a farkasemberlét fortélyairól mesél. A magenta színű szagot követve farkas formában, „halálunk" színhelyére jutunk. Vegyük fel a moszatot a körberajzolt test helye mellől, és menjünk a Von Uberwald-kastélyba. Amíg az inas elmegy megkeresni Carlottát, öltsünk farkasformát: a szagok alapján nyilvánvalóvá válik, hogy Carlotta is vérfarkas! Menjünk a Café Ankh-ba, ahol találkozhatunk is vele. A nő nem is tagadja farkasember mivoltát, sőt, azt is bevallja, hogy minket is ő fertőzött meg. Bár Lewton átoknak, Carlotta pedig áldásnak tartja a likantrópiát; az tény, hogy ez mentette meg az életünket... Menjünk vissza a kastélyba, és keressük meg a grófot. Az öreg igen rossz bőrben van, maga a Halál is arra vár éppen, hogy kilehelje a lelkét. A Halállal jó móka társalogni, de inkább a grófnak mutassuk meg a moszatot, amit a halálunk színhelyén találtunk, mire ő beenged a családi könyvtárba. Nézzünk utána a moszatnak (használjuk a könyvek katalógus-szekrényén): kiderül, hogy a város csatornáiban tenyésző ritka fajjal van dolgunk. Nézzünk utána a csatornáknak is: találunk egy lejáratot az ősi kazamata-rendszerbe. Menjünk haza, ahol Nobbyval találkozunk, amint éppen kirámolja irodánkat... „Barátunk" sűrű bocsánatkérések közepette elszalad ugyan, de annyit még elárul, hogy három újabb gyilkosság történt, az áldozatok listáját a Láthatatlan Egyetem egyik varázslója, a Patrícius egyik írnoka és egy gazdag kereskedő gyarapítja. Menjünk le a csatornába, hátha gyilkosunk nyomára bukkanunk. A labirintus második képernyőjén változzunk farkassá, és kövessük a magenta illatot. Megtaláljuk gyilkosunk (aki valószínűleg azonos a többi gyilkosság elkövetőjével) tanyáját, ahol a szemétben turkálva egy amulettet lelünk. A rövid intermezzo (elmés társalgás a patkányok saját exkluzív Kaszásával) után térjünk vissza a felszínre. Másszunk be Leonardhoz a börtönbe, és mutassuk meg Two Conkersnek az amulettet, aki szerint az Anu-anu templomából való. Menjünk az Oktarin Papagájba, és beszéljünk Mankinnel a kereskedő haláláról – egy új helyszín, a Kereskedők Céhe a jutalmunk. Lopózzunk be Sapphire öltözőjébe, és emeljük el a parfümjét (változzunk farkassá, szagoljuk meg a parfümöt, és emberformában már el is vehetjük). Végül vessünk egy pillantást a hirdetőtáblára: a Láthatatlan Egyetem takarítót keres, hát mi ez, ha nem az ideális mellékállás egy sorozatgyilkossági ügybe egyre jobban belebonyolódó, frissen vérfarkassá változott magánnyomozó számára? Menjünk a New Hallba, és vállaljuk el a munkát! Beszéljük Mrs. Fomesszal a varázsló haláláról, aki megnyugtat: ez belső ügy, tipikus „halott ember cipője"-gyilkosság. (ez valami olyasmit jelent az ankh-morporki szlengben, hogy ha nem tetszik a főnököd képe, nem kell fáradtságos munkával megfúrnod, elég ha csendben elteszed láb alól, senki nem kérdez semmit, és Te lépsz a helyére). Menjünk be a varázslónövendékek szobájába, és forgassuk fel a szerényeket: az egyikben egy tankönyvet találunk. Farkasformában el tudjuk olvasni a táblára írt szövegeket: a diákok házi feladatai azok. Írjuk át az „A Nagy Nef elveszett templomai" nevű leckét Anu-anu templomaira, hátha szerzünk így valami információt a diákoktól, majd menjünk hátra a könyvtár őréhez, és beszélgessünk vele a varázsló haláláról. Fontos részleteket tudunk meg: az illetőt neve Mathom volt, és megmérgezték. Menjünk ki a városba egy kis időre, majd térjünk vissza: a stréber diákok máris beszerezték az általunk meghatározott új házi feladathoz a tankönyveket. Keressük meg a könyvben bogár alakú amulettünket, amit így sikerül kinyitni, és egy papírcetlit találunk benne, rajta nyolc névvel (Therma és Warb már ismerős lehet, a többi hat figura kiléte egyelőre rejtély). Itt az ideje, hogy a varázsló után a kereskedő és az írnok halálának rejtélyes körülményeire is fényt derítsünk. Menjünk a Patrícius palotája mögé, változzunk farkassá, és szaglásszuk meg a boroshordókat. Magenta illatfoszlányokat érzünk, hasonlítsuk ezt össze a gyilkosunk szagával – Lewton rájön, hogy a sorozatgyilkos egy boroshordóban jutott be a palotába. Nosza, kövessük mi is ezt a példát: a Café Ankh pincéjében bújjunk el egy hordóban (a feszítővassal nyithajuk ki), és







máris benn vagyunk a palotában. Keressük meg a Lord Vetinari szobájának dupla ajtaját. Bentről beszélgetés foszlányai szűrődnek ki (Nobby említette, hogy Vimes parancsnokot magához rendelte a Patrícius, hogy beszámoljon a nyomozás alakulásáról). Változzunk farkassá, így egy ideig tudunk hallgatózni. Mielőtt az őrök észrevennének, megtudjuk, hogy az írnokot belefojtották egy hordó borba... Kisebb bemutató következik a vérfarkas-lét előnyeiről és hátrányairól, majd egy orgyilkos szónoklatát hallgathatjuk végig, aztán visszakapjuk az irányítást. Menjünk a Keresedők Céhéhez, és beszéljünk az ajtónállóval a halott kereskedőről, majd a „halott ember cipőjéről". A gyilkosság körülményeiről a fátylat végül maga a Halál lebbenti le: beszéljünk vele a kereskedő megöléséről, mire – egyetlen szemtanúként – elárulja szegény Gamin halálának körülményeit. Úgy tűnik, az eddig elkövetett hat gyilkosságról már mindent tudunk, mégis, mintha holtpontra jutott volna a nyomozás. Keressük meg Carlottát, és kötözködjünk vele: gyanúsítsuk meg sorban Mundy, Malachite és Regin megölésével, és ragaszkodjunk hozzá, hogy igazolja alibijét. Ezt meg is teszi: a gyilkosságok időpontjában a Kisebb Istenek Templomában tartózkodott, és egyébként Erratának, a félreértések istennőjének a híve. Keressük fel a templomot, ahol két újabb szereplővel ismerkedhetünk össze: Malaclypse messze a legszimpatikusabb arc az egész játékban, betegesen paranoiás, és hihetetlen összeesküvés-elméleteket gyárt szabadidejében. Anu-anu papja, Mooncalf (végre egy név az amulettben talált listánkról!) szintén nem teljesen normális, ezen felül roppant gyanús is Lewtonnak – mintha elhallgatna előlünk valamit. Hozzuk elő témaként a listán talált neveket, majd a templom mögött a temetőben húzódjunk az ablak alá és







változzunk farkassá. Sikerül kihallgatnunk, amint a kétségbeesett Mooncalf egy trollal beszélget, minket említ, mint idegesítő tényezőt, és megemlíti, hogy össze kell hívni az Igaz Hívők gyűlését. Beszéljünk Malaclypse-szel Erratáról és az Igaz Hívőkről, mire ő bevisz minket a belső szentélybe, ahol Mooncalf tartja a ceremóniáit. Szemléljük meg a szószéket: Lewton Mr. Beant megszégyenítő szerencsétlenkedés után szépen beleragad, és már jön is Mooncalf misét tartani... A hosszúra nyúló prédikáció közben öntsük Sapphire parfümjét Mooncalf cipőjére, hogy este követni tudjuk a titokzatos gyűlésre. A szagnyom Ankh-Morpork legrosszabb hírű negyedébe, az Árnyakba vezet, ahol kihallgatjuk az Igaz Hívőket. Egy bizonyos Nylonathatepről folyik az eszmecsere, Mooncalf attól fél, hogy esetleg megtudunk róla valamit. Ha sejtené, hogy éppen most, őket kihallgatva halljuk először ezt a nevet... A gyűlés végeztével menjünk vissza az Igaz Hívők szentélyébe körülnézni



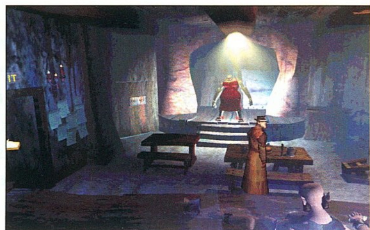
egy kicsit. Egy várostérképet és a falon egy festményt (azon pedig egy furcsa rúnát) találunk. Itt az ideje, hogy felfrissítsük tudásunkat. Vonuljunk a Von Uberwald-könyvtárba, és nézzünk utána a rúnának és a rejtélyes Nylonathatepnek. Aggasztó dolgok derülnek ki: Nylonathatep egy (sajnos nem véglegesen) elfeledett ősi istenség, aki a félelmetes Cthubopaluluval együtt a Kerek-Tenger közepén levő elsüllyedt Leshp városában van bebörtönözve (úgy tűnik, Korongvilágon egy ősi isten félelmetessége és nevének kimondhatatlansága egyenes arányban áll egymással). Kiszabadításának módja egy rituálé, amelynek szerves részét képzi nyolc gyilkosság. Ha minden igaz, haton már túlvagyunk... A furcsa szimbólum a szentély falán az Angolna Jele, egy rúna, ami a hiedelmek szerint megvéd a Nylonathatephez hasonló sötét istenségektől. Menjünk vissza a szentélybe, és vegyük szemügyre a térképet. Jelöljük be rajta az eddigi hat gyilkosság helyszínét (használjuk a témát a térképen). Az eredmény lesújtó: a gyilkosságok színhelyei egy szabályos nyolcszög hat csúcsán helyezkednek el: ha hinni lehet a könyvtárban olvasottaknak, a maradék két csúcs, a Dagon utca és a Varázslók Ligete a nagyon közeli jövőben újabb két gyilkosság helyszíne lesz. A nyolcszög közepén pedig a Dysk nevű színház található: ha nem lépünk közbe, itt fog Ankh-Morporkra törni hamarosan a Gonosz... Menjünk a Dagon utcába, feszítsük fel az elhagyott bolt ablakát, és másszunk be. A szemétben turkálva egy csontra lelünk: lehet, hogy ennyi maradt csak a hetedik gyilkosság áldozatából...? Menjünk el a színházba, és hozzuk el a műsorfüzetét, ami a műsoron tartott nyolc (már megint a nyolcas szám, ez rosszat jelent...) előadást részletezi. Menjünk el újra a könyvtárba, és nézzünk utána a színházban játszott daraboknak: nyolc véres drámáról van szó, mind egy-egy gyilkosságról szól, amelyek megdöbbentően hasonlítanak az Ankh-Morporkban eddig elkövetettekre... Siessünk vissza a színházba, és közvetlenül a színpad előtt változzunk farkassá. A szagok alapján talált jelnél rajzoljuk fel az Angolna Jelét, és a titkos ajtó kinyílik... Meglehetősen pokoli helyen találjuk magunkat, mindenesetre ideális helyszín egy Nylonathatep-féle rémség megidézéséhez. A nyolc tragédiát összehasonlítva az oltáron talált ábrával, Lewton végre ráábred: egyetlen gyilkosság kell csak a rituálé befejezéséhez, és a pusztítás istene újra a világra szabadul! Siessünk hát a Varázslók Ligetébe, hátha még nem késő! Bújjunk el a bokrokban, és dőljünk hátra nyugodtan, hosszú mozi következik... A rejtélyek nagy részére fény derül: a gyilkosságokat személyesen Anu-anu és szektája követte el, ők akarják megidézni Ny-

lonathatepet is, hogy az arany kard segítségével legyőzve Anu-anu megszerezze az ősi istenek hatalmát. A titokzatos Therma kilétére is fény derül: nem más, mint Carlotta! Carlotta mindent megmagyaráz, majd magával cipel megnézni az idéző rituálé végét, és a két isten párbaját. Az Igaz Hívők számításába azonban némi hiba csúszik: Nylonathatep – kard ide vagy oda – elsöpri Anu-anut, és rászabadul a városra. Menthetjük meg a világot – mintha eddig nem lett volna éppen elég gondunk…



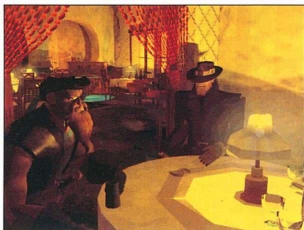






Negyedik fejezet

A félresikerült rituálé után minden romokban hever. Kutassuk át Warb mellett a törmeléket, és vegyük magunkhoz a varázskardot, ami – mint a mellékelt ábra is mutatja – mégsem olyan hatásos az ősi Gonosz ellen. Olvassuk el a falon a feliratot: Quod Nesciunt Eos Interficet – hát ettől sem lettünk sokkal okosabbak… Menjünk vissza a Von Uberwald-kastélyba. A gróf sajnos időközben meghalt, de szerencsére a könyvtárba továbbra is szabad bejárásunk van. Nézzünk utána a kardnak: kiderül, hogy a markolatába kell illeszteni egy mágikus erejű drágakövet, hogy hatalma legyen Nylonathatep felett – ezért nem sikerült Anu-anunak a pusztítás istenét legyőznie vele. Olvassunk utána újra Nylonathatepnek – kiderül, hogy az ominózus drágakő neve Radiant Trapezohedron (nehogy véletlenül egyszer kimondható neve legyen valaminek…). A falon olvasott mondatot is sikerül lefordítani a könyvtár segítségével: „Amit nem ismer az ember, az megölheti." Most legalább már nem vagyunk tudatlanok… Menjünk vissza a szentélybe, ahol Kondóval találkozunk, az áruló Nylonathatep-hívővel Anu-anu szektájából. Némi beszélgetés után sikerül Lewtonnak farkasember-fomában Kondót legyűrni. A hulláját átkutatva egy amulettre lelünk, ezt vegyük magunkhoz. Másszunk be Leonard cellájába, és beszéljünk Two Conkersszel a mágikus drágakőről. Kiderül, hogy enyhe akcentussal beszélő barátunk is ezt a kincset keresi, és ad nekünk egy csillagtérképet, ami segíthet a megtalálásában. Menjünk a Kisebb Istenek Templomába, és beszéljünk Mooncalffal. Mutassuk meg neki Kondo amulettjét; erre egy másik kultusz-taghoz (és potenciális árulóhoz), Foidhoz küld. Mooncalf elég nagyot csalódott Anu-anuban, és kissé meg is háborodott: felmászik a





templom tetejére, ahol bejelenti, hogy innentől ateista lesz. Nem meglepő, hogy villámcsapás végez vele… Menjünk Rhodan műhelyébe, és vegyük fel a kötszert hátul a néhai Malachite kuckójában. Beszéljünk a szobrásszal Foidról, mutassuk meg neki az imént felvett kötszert. Rhodan illegális plasztikai sebészként működik trollok számára, és legutóbb éppen Foidon dolgozott – útba is igazít hozzá. Menjünk a Dagon utcába, és a bolttal szemben menjünk be az ajtón – meg is találjuk a trollt, aki elég rossz bőrben van… Mutassuk meg Foidnak az amulettet és a kardot. Kiderül, hogy a többi szektán belüli áruló Satrap és Gelid (az ajtónálló a Láthatatlan Egyetem könyvtára előtt) voltak.

Az egyetemre sajnos nem tudunk bemenni, mert Mrs. Fomes világmegmentő akciónk közben kirúgott takarítói állásunkból. Menjünk a Yardra Nobbyhoz, és beszéljünk vele Gelidről. Némi zsarolást is be kell vetnünk, mindenesetre Nobby megadja, amit kérünk: egy házkutatási parancsot az egyetemre. Gelid helyén csak egy vértócsát találunk, de ez is elvezet a fő árulóhoz, Satraphoz. A küzdelem során ismét csak farkas-alakunk segít… Az összes szektatag meghalt, de Nylonathatep még mindig itt van, nekünk pedig meg kell szereznünk a drágakövet, hogy a kard teljes hatalmával le tudjuk győzni őt. Vegyük fel a tájolót, és használjuk Two Conkers térképét a padlón látható mozaikon. A gólemmel tekertessük a távcsövet a Kicsi és Unalmas Csillagok képéhez, majd nézzünk bele. A csillagok pontosan a Selachii Mauzóleumra mutatnak – ezek szerint a Radiant Trapezohedronnak is ott kell lennie! Menjünk a mauzóleumba, használjuk a tájolót az égbolton, majd a szobor fejének eltekerésével nyissuk ki a kriptát. A szarkofágot Mundy érméjével nyithatjuk ki – a zombi talállós kérdésével inkább ne vesződjünk, mutassuk meg neki a kardot, mire ő nekünk adja a drágakövet. A kriptából kifelé menet két régi ismerősbe botlunk: Horst Ilsa életét kínálja a kardért cserébe, és Lewton van olyan ostoba, hogy elfogadja az ajánlatot… Az irodánkban vizsgáljuk meg a követ, ami azt mutatja, hogy Horst és a kard a Maudlin-hídon van – siessünk hát mi is oda! Mire odaérünk, Horst már javában alkudozik Carlottával a kardról. Lewton igazi hős módjára belöki a trollt a folyóba, majd ellenáll a kísértésnek, és nem tűnik el Carlottával az oldalán a városból – sőt, feladja őt a rendőrségnek… Ismét nálunk van a kard, most már csak valahogy el kellene jutni a Nylonathatep által nyitott teleporthoz, és bezárni azt. Másszunk be Leonardhoz, aki végre elkészült repülő masinájával. Takarítsuk el az útból a törmeléket, majd Ilsa tanácsára rajzoljuk fel a gép oldalára az Angolna Jelét. Lewton erősen megmarkolja a varázskardot, és elindul legyőzni a pusztítás ősi istenét… Az öngyilkos vállalkozást siker koronázza, hősünk megmenti a világot, de Ilsa mégis Two Conkersszel marad, Carlotta pedig már börtönben van, nekünk meg marad Gaspode, a kutya – szép kis happy end…

TONY ROCKY HORROR

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

Balduran igaz története

Végigjátszás – második rész

▼ Interplay/Bioware

Alig hevertük ki Durlag tornyának megpróbáltatásait (gondolom – hozzám hasonlóan –, sokan megkínlódtak vele), máris újabb kalandok várnak ránk! Egy elveszett szigeten kell Baldurannak és tengerésztársainak sorsát kiderítünk. Kutatásunk során farkasemberek hordáival kell harcolnunk, és a szigeten élő falu rejtélyes múltját kiderítenünk. Nincs más hátra: szedjük össze nyílvesszőinket, élezzük meg jól kardunkat, tanuljuk meg varázslatainkat, és kalandra fel!



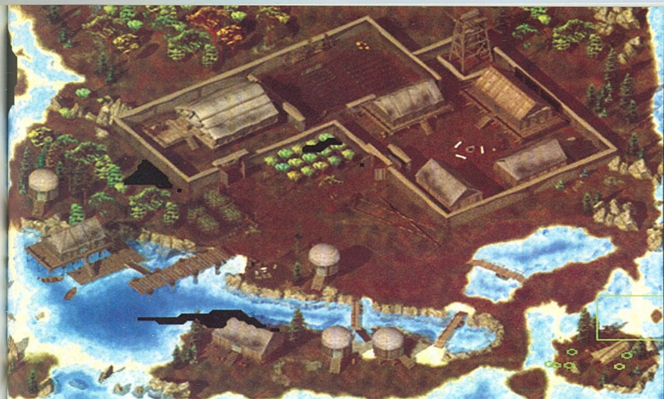
Ulgath Szakállának kikötőjében álldogálunk tehát: ha végrehajtottuk Mendas küldetését (lásd előző számunkat), és beszéltünk vele, a „történész" itt vár ránk. Mielőtt azonban elindulnánk, Baldur's Gate-ben, vagy valahol egy közelebbi városban vásároljunk be alaposan hatékony (lehetőleg mágikus) nyílvesszőből, és rakjuk tele harcosaink tegezét vele, mert a szigeten nagy szükségünk lesz rá! Tolvajt is feltétlen vigyünk magunkkal csapdahatástalanító képessége miatt. Ha készen állunk, beszéljünk Mendasszal, és hajóra is szállhatunk.

A farkasemberek szigete

Az átvezető animációból kiderül, hogy hajóutunk meglehetősen viszontagságos volt: először a tengerészek lázadnak fel, majd dereglyénk viharba kerül, és kis csapatunk hajótörést szenved. Szerencsére így is célhoz érünk, de mivel a hajó elsüllyedt, visszaút (egyelőre) nincs. A parton egy kislánnyal beszélgethetünk el: egy közeli faluból való, amelynek lakosai már nagyon régóta itt élnek. Azt tanácsolja, hogy beszéljünk a falu vezetőjével, Kaishasszal, úgyhogy keressük meg az illetőt. Útközben néhány falusival találkozunk, akik meglehetősen barátságtalanul méregetik kis csapatunkat. Delainy, a fiatal történészhölgy már barátságosabb. Fogadjuk el küldetését – egy ősrégi köpenyt kell neki elhozni. A nyugati házak előtt egy Maralee nevű hölgy sírdogál: gyerekét elrabolták a farkasemberek (újabb küldetés).

Kaishas, a főnökasszony már vár ránk: háza a falu közepén található. Természetesen azt várja tőlünk, hogy tisztítsuk meg a szigetet Karougtól és borzalmas szörnyetegeitől.

Miután mindenkivel elcsevegtünk és minden házat kifosztottunk, beszéljünk az északi kapu mellett levő őrrel, majd hagyjuk el a falut. Miután felfedeztük egy kicsit a környéket, Palinnal találkozunk, aki a segítségünket kéri a szörnyek ellen. Miután igent mondunk, természetesen csapdába vezet: Palin farkasemberré változik, majd kollégáival és két-három farkassal karöltve nekünk esik. Igazából csak az előbbiek jelenthetnek problémát: használjunk ellenük villámot, vagy valami egyéb durva támadó varázslatot, de az sem rossz taktika, ha néhányat elbűvölünk egymás ellen fordítva így ellenségeinket. Egy kicsivel arrébb egy Krylia nevű hölgy kéri a segítségünket. Újabb csapdáról van szó: Kryliából is farkasember lesz, és ő is társaival együtt támad ránk. Ha végeztünk velük, menjünk be a keletre levő házba. Itt Dradeellel, egy őrült mágussal találkozunk, akiről kiderül, hogy Balduránnal együtt került a szigetre több száz évvel ez-



előtt. A farkasemberes fertőzést Balduran tengerészei hozták a szigetre: egy távoli kalandja során az Elátkozott Hadurak ezzel az átokkal sújtották csapatukat. Amikor partot értek, a fertőzöttek farkasemberré változtak és lemészárolták társaikat – Dradeel is alig tudott megmenekülni. Az emberöltők során kitanulta, hogyan harcoljon a vérengző fenevadak ellen, de – érthető módon – már nagyon elege lett a helyből, ezért arra kér minket, hogy kerítsük elő a varázskönyvét, amely segítségével végre megszabadulhat innen. A könyv persze még a hajóban van: a kabinjában – Balduriané mellett. Ígérjük meg, hogy segítünk neki, de ha megtetszett a semleges ősmágusok köpenye, és gonosz karaktert irányítunk, meg is ölhetjük.

Balduran hajójának roncsát északon találhatjuk: menjünk be a résen keresztül. Ahogy a hajóban találjuk magunkat farkasemberek, és farkasok hordái „baráti" fogadtatásában lesz részünk. Ha elintéztük őket, pihenjünk, tanulgassunk támadó varázslatokat, és csak ezután menjünk fel a következő szintre, mert itt is farkasemberek rontanak majd ránk. Vigyázzunk, mert mindegyik kincses ládán csapda van, úgyhogy tolvajunknak most nagyon nagy hasznát vesszük. A legfelsőbb szinten Karoug és farkasemberei várnak ránk. Elég nehéz őket leküzdeni – ajánlott egy kis piszkos cselhez folyamodni. Egy mágus/tolvaj karakterrel először is a tolvaj rejtőzködését alkalmazva, egyedül menjünk fel a legfelső emeletre Karoug mellé. A kabin távoli sarkából Karougra varázsoljunk charmot, majd így átvéve felette az irányítást, essünk vele neki a mellette álló boszorkának. Miközben egymást ütik, gyorsan szaladjunk fel az egész csapattal segíteni. Miután Karoug megölte a boszit, távolról tűzlabdák és nyílvesszők segítségével zavarjuk ki az életből, mielőtt még farkasembereit előhívná.

Ha mindenkit kiirtottunk a hajón, hatástalanítsuk a csapdákat, vegyük föl a tárgyakat (köztük Dradeel varázskönyvét), majd hagyjuk el a hajót. Vigyázzunk, mert a talált tárgyak közt levő kesztyű elátkozott, és viselőjét megbilincseli! Menjünk vissza Dradeelhez és adjuk oda neki a könyvét: a hálátlan disznó faképnél hagyva minket elteleportál! Ha még nem tettük meg, a ládájából szedjünk össze mindent, majd menjünk vissza a tisztásra.

A térkép nyugati részében egy másik „vadással" találkozunk. Persze ő is farkasember: társaival együtt irtsuk ki, majd raboljuk ki hulláikat (a talált tárgyak közt lesz Farthin babája). Ha visszaértünk a faluba, bővüljük el Delainyt – ezúttal ne mágiával, hanem ellenállhatatlan férfias vonzerőnkkel... Ha elég ügyesen beszélünk vele, újabb szívességet kér tőlünk: szedjünk neki a falun túl termő virágokból. Tegyük meg, majd menjünk vissza hozzá tovább csábítani a lányt: egy idő után bármit mondunk – sajnos – faképnél hagy minket.

Adjuk vissza Maralee-nek a csecsemőjét és a Farthing nevű kislánynak a játék babáját (utóbbi valahol a falak és a szántóföldek mellett van).

Végül beszéljünk Kaishasszal, aki elmagyarázza a teljes igazságot. Kiderül, hogy a falusiak is farkasemberek és minket használtak fel, hogy elintézzük a rivális törzset. Öljük meg Kaishas barátját, majd beszéljünk megint Delainyvel. Remélhetőleg kedvesek voltunk vele, mert ha igen, a lány egy titkos kijárathoz vezet. A barlang tele van farkasemberekkel, de a megfelelő támadó varázslatokat használva (tűzlabda, bűvölés stb.) nem okoznak túl sok gondot (főleg Durlag tornya után)... Ha kikerültünk a barlangból, megint Kaishasszal találkozunk. Persze őt is meg kell ölnünk: ha végeztünk vele, vegyük el holttestéről a térképeket (sea charts): végre elhagyhatjuk a szigetet! Irány Ulgath Szakálla: némi hajózgatás után a kikötőben találjuk magunkat, ahol Baresh-sel, Mendas szolgájával találkozunk. A fickó közli velünk, hogy gazdája igencsak elégedetlen teljesítményünkkel! Beszéljük meg a dolgot Mendassal – kiderül róla, hogy valójában Selaadnak hívják, és harc lesz a vita vége. Ha megöltük szolgájával, Baresh-sel együtt, szedjük fel a tárgyaikat: Baresh egy +3-as láncinget visel, és legyünk nagyon elégedettek magunkkal, mert ezzel a Tales of the Sword Coast összes titkát felfedtük!

BAD SECTOR





Ha először ránézünk az új Star Trek-játékra, egy gyenge grafikájú tucat-űrstratégiának tűnhet. Nem kell azonban hosszú időnek eltelnie ahhoz, hogy kiderüljön: az utóbbi idők egyik legjobb űrstratégiai játékát látjuk. Ha komoly sikereket szeretnénk elérni a galaxis meghódításában, sok olyan trükköt kell bevetnünk, ami elsőre talán nem egyértelmű mindenki számára. Ezért, azt hiszem, illő némi segítséget nyújtanom a végső győzelemhez...



Star Trek – The Next Generation: Birth of the Federation

Birodalmunk lakosságának hangulata

Ez a legfontosabb dolog, ami szorosan kapcsolódik fajunk jellemének kijátszásához, lévén elsősorban a népünkre jellemző viselkedéssel tudjuk növelni. Minél boldogabbak a polgárok, annál többet termelnek minden jóból (pénz, élelmiszer, energia stb.). Ráadásul minél jobban érzik magukat, annál több hadihajót tudnak fenntartani, ami szintén fontos, hiszen ha túl keveset bírunk, a többi harci jármű fenntrartásának költsége a pénzügyi bevételünkből vonódik le. A bolygórendszerek aktuális hangulatát a summary/systems ablakban nézhetjük meg, pontos értékét pedig a bolygó-ablakban, ha rávisszük egy rövid időre a kurzort a morale feliratra. Amennyiben bolygónk lakói nagyon elégedetlenek, felkelés tör ki, és szélsőséges esetben el is szakadhatnak birodalmunktól. A boldogság értékei a következők lehetnek: rebellious, disgruntled, apathetic, content, pleased, loyal, fanatic.

Fajunk jellemének kijátszása

Tulajdonképpen ez a játék lényege, folyamatosan erre kell törekednünk, különben komoly gondjaink lehetnek birodalmunkkal. Néhány jellegzetes tevékenység, amely növeli a lakosok boldogság-érzetét: csata megnyerése, új kolónia alapítása, bolygók lebombázása és elfoglalása (kivéve a Föderációval), békekötés (kivéve a klingonokkal), speciális épületek felépítése, hadüzenet küldése (kivéve a Föderációval). Békét kötni csak rövid időre érdemes, mert ha lejár, köthetjük újra, és ilyenkor örülnek a polgárok. Szintén érdemes a frissen leigázott bolygók morálját figyelemmel kísérni, és amint lehet, növelni, mert ha a két legalacsonyabb kategóriában van ez az érték, a hangulat mindenféle esemény nélkül automatikusan tovább romlik.

A kisebb népek szimpátiája

Érdemes a kezdéskor ezt az értéket magasra állítani, sokkal érdekesebb és változatosabb tőle a játék. Biztos mosolyt csal az arcunkra, ha összetalákozunk a vulkániakkal vagy a bajoránokkal. E népek hozzánk való viszonya nagyban függ fajunk típusától. Így például a Föderáció elsősorban a barátságos népekkel van jó viszonyban, amellett, hogy bónusszokkal is rendelkezik, tehát könnyebben szövetségesévé teheti a kisebb népeket. A klingonok a harcias népekkel állnak össze szívesen, míg a többi fajnál már nem ilyen egyértelmű a dolog. Érdemes mindig figyelmesen elolvasni a leírásokat az adott népről, hiszen abból már lehetnek sejtéseink afelől, hogyan viszonyul a jövőben az adott faj hozzánk. Ismerkedéskor általában semleges szintről kezdődik a dolog. Ha minden ok nélkül, hosszú távon csökkenni kezd, nyugodtan lemondhatunk a szövetség gondolatáról is: a faj nem kedvel bennünket. Ha nem ez a helyzet, érdemes mielőbb megpróbálkozni a békekötéssel, majd ahogy egyre szimpatikusabbnak találnak minket, jöhet a harci szövetség, illetve birodalmunk tagjává válhatnak. Ha nem akarják a fentebb említett lépéseket megtenni, ne erőltessük a dolgot, inkább tegyük magunkat még szimpatikusabbá. Ajándékozni is lehet, de nem nagyon hoz eredményt, a kereskedelem viszont minden esetben javítja a piaci kapcsolatokat. Ha eljutottunk az áhított szintig, már nagyon rokonszenvesnek találnak, csak akkor próbálkozzunk a membership lehetőségével. Ilyenkor viszont érdemes egy kis készpénzt is mellékelni az ajánlathoz, hogy biztosabb legyen a dolog.

Kezdeti építkezések egy bolygórendszerben

Alapból kapunk egy élelmiszer-termelő épületet, ajánlatos ebből még néhányat felhúzni, ezzel párhuzamosan az ipari épületekről se feledkezzünk meg. A Civilizatonhöz hasonlóan a kezdeti időkben biztosítsuk a bőséges élelmezést, hogy gyorsabb ütemben növekedjen a populáció. Ha bármiből kevés van, annak az értéke vörösre vált, jelezve, hogy sürgősen orvosolni kell az adott problémát. Hamarosan szükségessé válik néhány energia-telep, de amíg el nem értük a maximális populációt a rendszerben, csak az első két ágra koncentráljunk, az energiafejlesztéssel csak a szükséges minimális szinten foglalkozzunk. Ez alól kivételt jelentenek a speciális épületek (pl. a szélerőmű vagy a magánfarm), amelyek kis ráfordítással nagy előnyhöz juttatnak. Az ilyeneket, ha van rá pénzünk, bátran vásároljuk meg, és biztosítsuk hozzá az energiát – megéri a dolog. Ha már nem tud növekedni a lakosság, növeljük olyan szintre az ipart, hogy szélsőséges esetben az élelmezési- és a (minimális) energia-ellátási szektorban dolgozókon kívül mindenki az iparban tudjon dolgozni. Ha ez elkészült, el lehet kezdeni építeni a speciális épületeket, védelmi berendezéseket. Eközben a tudományos- és kémkedési ágat se felejtsük el: bátran húzzunk fel néhány épületet, és ha bőséges ipari kapacitással rendelkezünk, irányítsunk is át néhány munkást ezekbe a szektorokba. A modernebb technológiára való áttérést is érdemes minél előbb megejteni, hacsak nincs sürgős igény valamely épületből több darabra – ilyenkor előbb azzal foglalkozzunk. Legelőször mindig az ipari létesítményeket ajánlatos fejleszteni, akár némi ráfizetéssel is, hiszen modernebb gyárakkal gyorsabban megy a többi szektor fejlesztése is.

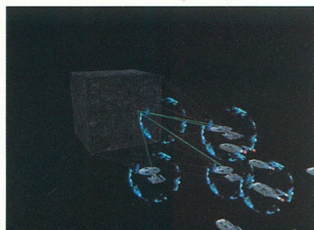
Energia-trükkök

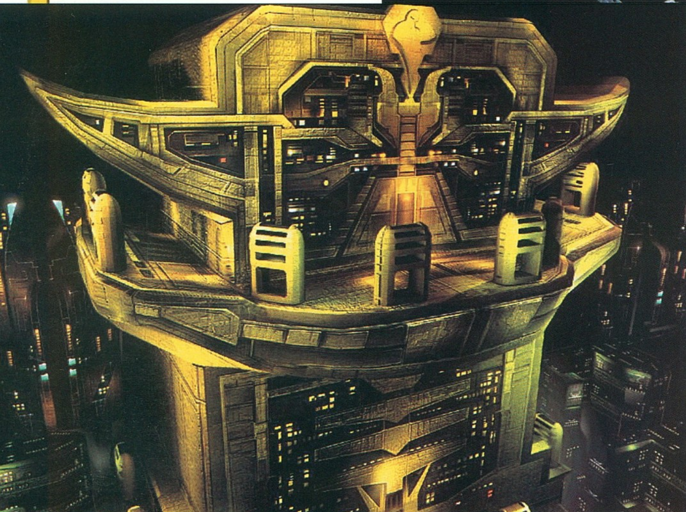
Egyfelől érdemes az építkezések közben a bolygóablakban az energia-részlegre vetni néhány pillantást, mert ha alacsony az energiaellátás, akkor némelyik védelmi- vagy speciális épületünk be sincs kapcsolva, és erről a program sem értesít minket... Ráadásul, ha később lenne elég energia, akkor sem „kapcsolódnak be" maguktól. Ha már elértük legalább a közepes fejlettségi fokot, de kevés a szabad munkaerő, a fent említett folyamatot meg is fordíthatjuk: kikapcsoljuk némely védelmi berendezésünket, és az energia-szektorban felszabaduló mun-

kaerőt átirányítjuk a termelésbe. Ezt a trükköt mindenesetre csak olyan rendszereknél lépjük meg, amelyeket nem fenyeget ellenséges támadás, vagyis nem kell állandóan használni a védelmi rendszereiket. Ha nyugodt környéken bukkanna fel egy ellenséges flotta, ne felejtsük el visszakapcsolni a védműveket!

Bolygók lakhatóvá tétele és benépesítése

Kezdetben érdemes minél több kolonizáló hajót építeni és kb. 6-10 bolygórendszert benépesíteni. Ha meglátunk egy lakatlan rendszert, először is nézzük meg az egyes bolygók méretét, és hogy mekkora népszaporulatra számíthatunk – ez főleg az éghajlattól függ. Ennek az értéke minimum 0,4 százalék legyen, ha nagy méretű égitestről van szó. Ha csak közepes vagy kicsi, 0,7 százalék alatt felejtsük el a planétát, mint kolónia-központot. Szintén nézzük meg, hogy vannak-e a rendszernek más előnyei, úgymint plusz energia, több élelem, illetve ritkán dilithium lelőhely. Ahol dilithium van, azt a rendszert feltétlenül népesítsük be – később az építhető hajók száma a dilithium-bányáinktól függ majd, amennyiben felépítjük őket. A másik két bónusz is sokat számít a bolygók fejlődésében, tehát ahol ilyenek vannak, szintén bátran kolonizálhatunk. Általában csak az olyan rendszert hagyjuk a kezdeti időkben lakatlanul, ahol kevés és rossz éghajlatú bolygó van. Érdemes egy ilyen akcióra egyszerre két-három kolonizáló hajóval elindulni, és a rendszer összes planétáját egyszerre lakhatóvá tenni. Ezzel időt takarítunk meg, mert hamarabb megkezdhetjük a kolonizációt. Ehhez csak egy hajó kell, és egy kör alatt meg is történik, viszont az egységünk is megszűnik létezni (esetleg valamelyik bolygón lakóházként funkcionál...). A többivel pedig máris megcélozhatjuk a következő szimpatikus rendszert...







Diplomácia

Diplomáciai tevékenységünk sikere is jelentősen befolyásolja birodalmunk sorsát. Ismét csak a fajok különbözőségére utalnék, hiszen van, ahol a polgárok szeretik a békét, és van, ahol a háború lelkesíti a népet. Erről a fentebb említett „hogyan játsszuk ki népünk jellemzőit" sok segítséget ad. Túl sok trükközés egyébként nem szükséges hozzá, ami ajánlott, azt a PC ZED előző számában már leírtam. Egyedül a diplomáciai ajánlatok hangneme adhat okot némi fejtörésre. Háromféle közül választhatunk: a barátságos hangvételre elsősorban a békés, intellektuális népek a vevők, a nagyképű szövegekre a taktikázó fajok, míg a harcias szónoklatokkal a vad, harcos népeket tudjuk megnyerni ügyünknek.

Titkosszolgálatok

Hadviselésünk és terjeszkedésünk rejtett, de fontos láncszeme a titkosszolgálat. A belső biztonság fontosságát talán nem kell ecsetelni, bár fajonként itt is van némi különbség, de ha a források minimum felét a belbiztonságra költjük, nem lehetnek komoly gondok birodalmunk lakosságával. A külügyi titkosszolgálat működése sokban hasonlít ahhoz, ahogy a hidegháború idején ezek a szervezetek működtek: lehetünk békében egy fajjal, miközben teljes erővel harcban állunk vele a titkosszolgálatokon keresztül. Ennek persze nem mindig van értelme, ráadásul, ha ténykedésünkre fény derül, az rontja a két fél viszonyát (mókás diplomáciai üzeneteknek lehetünk tanúi időnként: felháborodott szövetségesünk tiltakozik kémtevékenységünk ellen, miközben a vele háborúban álló nép gratuláló levelet ír nekünk és további csínytevésre sarkall). A titkosszolgálatokat legjobban a romulanok és a cadassianok tudják kihasználni.

Űrharc

Ha csatába keveredünk az ellenséggel, eldönthetjük, a gép intézze el helyettünk, vagy mi magunk vegyük kézbe az ügyet. Amennyiben rutinfeladatról van szó és sejtjük a harc valószínű kimenetelét (pl. egy Outpost kiirtása néhány Crusierrel), bátran válasszuk az automata opciót – sok időt takarítunk meg vele. Ha látványosnak ígérkezik a csata és a végkimenetele is kétséges, jöhet az akciózás! Aranyszabály, hogy aki túlerőben van (mennyiségben és minőségben), az kisebb-nagyobb veszteségek árán, de győz. Mivel az űrhajók két típusra oszlanak, ez határozza meg a stratégiát is. A rövid hatótávú kisebb, de gyorsabb hajókkal közel kell repülni és rátámadni az áldozatra, míg a lassú, de pusztító hatóerejű hadihajókkal távolról kell megszórni az ellent. A lassú vagy álló célpontokat – nyilvánvaló módon – könnyebb eltalálni, mint a gyorsakat. Kétféle fegyverfajta van a tarsolyunkban: a lézer, amely elsősorban kis hatótávolságú fegyver (kivétel: starbase, és néhány speciális hajó), valamint a rakéta, amely távolsági fegyver, jobban célra áll és nagy romboló erejű. Különböző manőverezésekre ugyan lehetőségünk van, de igazából csak addig van nagy jelentősége, amíg nem özönlenek a rakéták és kevés a nagyméretű hajó. Néhány faj hadihajói rendelkeznek árnyékoló képességgel, ezek az egységek egy kör előnnyel rendelkeznek a csata kezdetén. Ha esetleg rosszul állna a szénánk, meg lehet próbálkozni a meneküléssel – ezt az ellenség is gyakran alkalmazza, ennek sikere csak hajónk manőverező képességén múlik. A leglassabb csapatszállító hajók így elég esélytelenek ebben a témában...

Egységeink tapasztalata

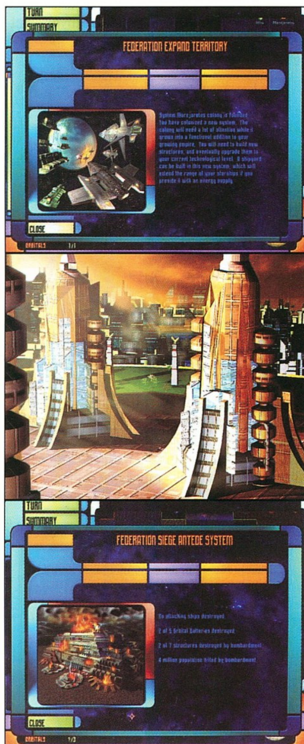
Csapataink a harcok során tapasztalatot gyűjtenek, és ha elég sok pontjuk van, szintet lépnek, akár egy szerepjátékban. Alapfokon green (zöldfülű) besorolásúak, ezután következik a regular, majd a veteran kategória, viszont a legfelső, legendary szintet csak a klingonok érhetik el. Mindennek azonban sajnos nincs akkora jelentősége a csatákban, mint azt elvárná az ember. Egyrészt az elavult, de veterán szintű hajóink csak minimális mértékben cserélődnek ki (destroyer – destroyer II), mi magunk nem is cserélhetjük ki, mondjuk egy Crusier osztályú hajóra. Másrészt az egységek mennyisége többet nyom a latba, mint a tapasztalat – ne várjon senki hősöket, akik egész flottákat vernek szét. Ráadásul egy galaktikus szintű háborúban gyakoriak a veszteségek, vagyis viszonylag kevés a hosszú életű hadihajó. A veterán egységek haszna igazából olyankor mutatkozik meg, amikor a két csapat hajóhada hasonló nagyságú és erejű. Ha nem szeretnénk zöldfülű tanoncaink ügyetlenkedéseit látni, lehetőségünk van űrakadémia építésére, ahol egységeink elsajátítják a harc minden csínját-bínját.

Bolygók elfoglalása

Mindenekelőtt a rendszert védő Outpostot vagy Starbase-t kell kiiktatnunk. Ezt úgy tegyük, hogy ne kelljen közben egyéb ellenséges hajókkal megküzdenünk – ezáltal megtakaríthatunk bizonyos veszteségeket vagy a vereséget. Ha sikerült elpusztítani az űrben levő védelmet, vizsgáljuk meg a bolygó földi védelmét. (tartsuk a kurzort rövid ideig a bolygón). Így láthatjuk, mennyi Orbital Batteryvel és mekkora ellenállással rendelkezik. Ha sok védmű van, legalább fél tucat hajóval kezdjük el bombázni a bolygót. Ha már nincs több Orbital Battery és a lakosság ellenállása is jelentősen lecsökkent, jöhetnek a csapatszállító hajók. Ezek rendelkeznek egy Ground Attack értékkel. Vonjunk össze annyi csapatszállítót, hogy a Ground Defense értékét jelentősen felülmúlják. Ilyenkor a hadihajók támogatása mellett valószínűsíthető a bolygók sikeres elfoglalása. Ettől kezdve a rendszer a mi tulajdonunkba kerül az összes előnyével és hátrányával együtt. A bombázások során az épületek többsége sajnos megsemmisül, úgyhogy bőven várható munka az új rendszerrel...

Váratlan események

Ez szintén egy olyan dolog, amit kár kikapcsolni kezdéskor, ettől is színesebb és nehezebb a játék. Elég sokféle váratlan esemény történhet – ezek közös jellemzője, hogy károsak a saját magunk és környezetünk egészségére. Előfordulhatnak földrengések, járványok, terroristatámadások (ezt ne tévesszük össze az ellenség szabotázsakcióival!), üstökös teheti tönkre valamely bolygónkat vagy egy földbe csapódó elromlott űrhajó. Ezek ellen nem lehet védekezni, csak az eredmény láttán siránkozni és helyrehozni a károkat. Megelőzésként annyit tehetünk, hogy az összes létfontosságú épületfajtából (élelem, ipar, energia) többet építünk, vagy fejlett technológia esetén a feleslegessé vált épületekből kevesebbet adunk el. De hogy lássuk, ezek mennyire pitiáner ügyek, időnként idegen civilizációk is meglátogatnak minket. Csak



egy-két járművel jönnek, de ezek tökéletesen megfelelnek arra, hogy drasztikusan átalakítsák hadihajóink szerkezetét vagy lecsökkentsék bolygóink lakosságát. Ilyenkor az a megoldás, hogy sürgősen összegyűjtünk egy nagyobb flottát és rátámadunk a gonosz idegenre. Előfordulhat, hogy nem tapasztalunk ellenállást a harci egységeinkkel szemben. Ez azonban ne tévesszen meg: ha az idegenek hajója odaér egy bolygóhoz, örömmel leméozárolja a védtelen lakosságot. Vígasztaljon az, hogy a többi faj is megszenvedi ezen civilizációk randalírozását – és ugyebár legszebb öröm a káröröm...

A Borg

Az idegen civilizációk csúcsa a Borg. Persze elsőre örül az ember (klingon, ferengi stb.), hogy ővelük is találkozik a játékban, de a mosolygó szem hamar sírósra változik, amikor megismeri a Borg képességeit. Szerencsére nem feltétlenül jönnek el a mi kis galaxisunkba, de ha igen, akkor is csak több száz kör után, amikor megvan a minimális esélyünk arra, hogy túléljük a „Borg-járást". Ha meglátunk egy borg „kockát", három dolgot tehetünk: elkezdünk imádkozni, hogy ne a mi bolygórendszereinkkel kezdjék a mókát, hanem a többi fajjal (ez eddig még jó is lenne, hiszen ellenfeleink gyengülnek, bolygóik lakatlanná válnak). Másrészt, amennyiben lehetséges békét kötünk a többi fajjal – ezzel erőforrásokat spórolunk. Harmadrészt azonnal átállunk hadigazdaságra, és minden lehetséges gyárunkban hadihajókat építünk. 30-40 hajóig meg se álljunk, de utána is tegyünk néhányat tartalékba – erre jó módszer, ha egy körrel a befejezés előtt az iparban dolgozókat más területre irányítjuk, ha pedig hirtelen szükség lenne a hajóra, visszatesszük őket, és egy kör múlva kész is a hajó. Ezzel egyébként pénz



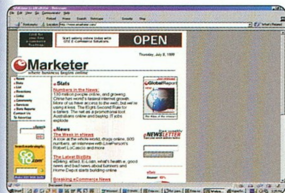
spórolunk meg, hiszen ekkora számú hadihajó már bőven a pénzügyi tartalékaink rovására megy. Egy kis ismertető a Borg erejéről: egy „kockának" 6100-as (!!!) pajzsa van, egy Starbase II-vel egy kör alatt végez. A bolygórendszereket mindenféle védelem mellett százmilliós nagyságrendben irtják, majd ha már kevés a lakos, akkor körönként 9 milliót. Ha már látjuk, hogy egy bolygó lakosságát a következő két körben biztosan kiirtják, adjuk el gyorsan az összes épületet – legalább valami pénz marad emlékbe a kolóniából... Egy „kocka" ellen minimum 20-25 hajóval menjünk, és számítsunk rá, hogy a minimum a harmaduk megsemmisül. Éppen ezért jó ötlet kevésbé erős, de gyors manőverezésű hajókat is a csatasorba állítani, mert a Borg ugyanúgy az első körben kilövi, mint mondjuk egy Warshipet, de hamarabb elkészül és olcsóbb a fenntartása. Azért alapvetően a legjobb hajókat vigyük, hiszen valakinek a pajzsot is le kell szednie.

A Birth of the Federation nem hozott forradalmi újítást a stílusban, de erre talán nincs is szükség: az űrstratégia önmagában annyira összetett, hogy már az apróbb újítások, ötletek is örömöt varázsolnak a galaxis meghódítóinak arcára. Az ilyen stílusú programok átka a sok bolygórendszer menedszelésével járó átláthatatlanság, illetve az egyhangúság elkerüli a BOFT-t, ezért hosszan tartó élvezetes játékra számíthat az, aki megfogadja a fenti tanácsokat, és kicsit még érdekli is ez a játékfajta. A Star Trek-rajongók pedig egyenesen a mennyekben érezhetik magukat!

UHU

Netes hírek

Az eMarketer tanulmánya szerint 1999-ben az Internetet használók száma világszerte elérheti a 130 milliót, 2003-ra ez a szám várhatóan 300 millióra növekszik. Idén először az észak-amerikai Internetesek száma elmaradt a világ többi tájain Netezőké mögött. Az elektronikus kereskedelem bevételei az 1999-es 98,4 milliárd dollárról – becslések szerint – 2003-ra 1200 milliárdra nőhetnek. A felmérés szerint a világháló nemzetközi nyelve egyértelműen az angol: a világ weboldalainak több mint 75 százaléka angol nyelvű.



Az osztrák parlament módosítani készül távközlési törvényét, amelynek következtében a jövőben tilos kéretlen, reklámcélú e-mailt küldeni Ausztriában. A törvényjavaslat eredetileg nem tartalmazta a spamra vonatkozó rendelkezést, csak az utolsó pillanatban, az osztrák Internet-szolgáltatók szövetsége és több, felhasználókat tömörítő érdekvédelmi szervezet felhívására bővült a tervezetet. Az osztrák tilalom nem példa nélküli Európában: a spamet több bírói döntés Németországban is jogellenesnek minősítette. Az EU szintjén a kérdés még nyitott – az irányelv tervezetét az Európai Parlament májusban olyan módosítással fogadta el, amelynek értelmében kéretlen kereskedelmi célú üzenetet csak azok számára tilos küldeni, akik az ilyen ellen előzetesen tiltakoztak.

A Yahoo közzétette második negyedéves pénzügyi adatait, amelyek minden előzetes várakozást felülmúltak! A második negyedévre a 115 millió dolláros árbevétel mellett 28,3 milliós nyereségről számoltak be – viszont a vállalati fúziók, felvásárlások költségeit is számolva 15 milliós veszteséget kell elkönyvelniük.

Nemzetközi felmérések szerint egyre lassul a népszerű portálok növekedése, miközben az Internetezők száma továbbra is a korábbi ütemben nő. A jelenségre az a magyarázat, hogy az Internetezők egyre profibbak, egyenesen azokhoz az oldalakhoz mennek, amelyek őket érdeklik, és egyre kevésbé van szükségük a portálok szolgáltatásaira. A vezető portálok – Yahoo, Excite, Lycos – altalában egy-egy keresőből nőttek ki, ma már található náluk hírszolgáltatás, beszélgető fórumok, apróhirdetések, ingyenes honlap- és e-mail-szolgáltatás. Ha a növekedés lassulása hosszú távú trenddé válik, annak súlyos következményei lehetnek, hiszen a portálok eddig kiemelten élvezték az Internetes hirdetők bizalmát...



Az AOL a Netcenter portál átalakítását tervezi: még jobban integrálják a Netcentert a Netscape böngészőbe, de szeretnék elérni, hogy a látogatói tábor ne csak a Netscape felhasználóiból álljon. Az elképzelések között szerepel a Netscape böngésző és a szintén AOL-tulajdonú ICQ csevegőprogram összekapcsolása, illetve egy online közösség létrehozása a Yahoo-Geocities pár mintájára. A Netcenter jelenleg a harmadik legnépszerűbb oldal a nappali, munkahelyi Internetezők számára, az otthoni, éjszakai Internetezőknél viszont csak a hatodik a rangsorban.



A felhasználók felháborodásának nyomására a Yahoo megváltoztatta a Geocities honlapszolgáltató nemrég módosított szolgáltatási feltételeit. A tagok azt sérelmezték, hogy az új szerződés a honlapokon elhelyezett anyagokat gyakorlatilag a Yahoo tulajdonába adta volna, megsértve ezzel a szerzők jogait. A tiltakozók a Yahoo bojkottálásával fenyegetőztek, a cég szerint viszont egyszerű félreértésről volt szó...

Ingyenes honlap-szolgáltatást indít az MSN, a Microsoft portálja. A lépés része az MSN átszervezésének, a portál új szolgáltatások bevezetésével kívánja növelni látogatottságát. Az MSN nagy áttörését azonban olyan problémák nehezítik, mint például az, hogy a szolgáltatások jelentős része csak Internet Explorerrel használható, Netscape-pel nem.

Példaértékű határozat született Nagy-Britanniában: a bíró szerint a brit jog hatálya kiterjed annak az angol férfinak a cselekményére, aki előfizetők számára amerikai szervereken tett elérhetővé pornográf anyagokat. A vádlott védői úgy érveltek, hogy a bíróságnak nincs joghatósága, hiszen az anyagokat nem az Egyesült Királyságban tették közzé. A bíró szerint azonban azzal, hogy a vádlott angliai otthonából feltöltötte az anyagokat az amerikai szerverre, majd azokat a brit előfizetők lehívták a saját gépükre, az anyagok közzététele az Egyesült Királyságban megvalósult.

Ausztráliában elfogadták a világ egyik legkeményebb, online tartalmat szabályozó törvényét. A 2000. január elsejétől hatályos törvény alapján a felügyeleti szervek utasíthatják az egyes Internet-szolgáltatókat, hogy a botrányos, illetve trágár weboldalakat távolítsák el szervereikről, valamint azt is elrendelhetik, hogy a szolgáltatók tiltsák le a hozzáférést bizonyos anyagokhoz. Az új törvény egységes osztályozási rendszert hoz létre, a filmek besorolásához hasonlóan. Az egyes oldalakat az Ausztrál Műsorszórási Hatóság (ABA) sorolhatja be, például a 24 órán belül törlendő vagy a tiltott kategóriába. Mivel a törvény a proxy szerverekkel kapcsolatban nem rendelkezik, így a megoldás az lehet, hogy a letiltott oldalakat külföldi szerverekre viszik, amelyeket nyomon nem követhetőséget biztosító proxy szervereken át lehet elérni (az első ilyen szervert már üzembe is helyezték).

A MatávNet a legnagyobb hazai Internetes tartalomszolgáltatóvá vált: megszerezte a Soros Alapítvány ingyenes levelezőrendszerét (freemail.c3.hu), és összevonta az Altavizsla nevű népszerű keresőt saját portáljával, az Origóval. A MatávNet ezzel az első teljes szolgáltatási skálával rendelkező magyar portált teremtette meg.



Feltörték a legnagyobb amerikai időjárás-előrejelző szolgálat vihar-előrejelző központjának oldalát. A hackerek letörölték a teljes honlapot, és saját üzenetüket helyezték el ott: „Tanulj meg félni az elittől!" Az elmúlt hetekben támadás érte az amerikai hadsereg odalát is, itthon pedig a Gábor Dénes Műszaki Főiskola és a Microsoft Magyarország oldala vált hacker-támadás áldozatává.

A magyar Internet-oldalak látogatottsági adatai alapján az Internet Explorer népszerűségi mutatója már 10 százalékkal a Netscape Navigatoré fölött van. Az olvasók 43 százaléka használ Navigatort, míg 53 százalékuk Explorert.

Netböngésző

Hősemberképző
http://hosember.printerfair.hu

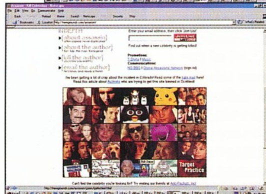
A Tétova Teve Club híres Tevefarmjának nyomán hazánkban is egyre népszerűbbek az „Internetes tamagotchik". Az egyik legismertebb ilyen a Hősemberképző, ahol egy ősember pályafutását egyengethetjük. Hősünket meg kell tanítanunk vadászni, halászni, vizet szerezni, tüzet csiholni, barlangrajzot készíteni, és még rengeteg dologra, amit egy magára valamit is adó (h)ősembernek tudnia illik. Emellett gondoskodnunk kell arról, hogy ne haljon éhen, szomjan, és ne unatkozzon, sőt, különféle (h)ősi küldetéseket is végrehajthatunk vele. Az alapszabály: naponta csak egy dolgot tehet (h)ősünk, így biztosítva van a hosszú távú szórakozás és az oldal látogatottsága is.





Pepsi Sziget '99
http://www.pepsisziget.origo.hu

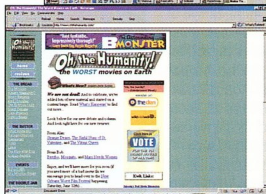
Az utóbbi években Európa legnagyobb zenei, alternatív és kulturális fesztiváljai közé nőtte ki magát az 1993-ban Müller Péter Sziámi által megálmodott buli, az eleinte Diákszigetnek, később EuroWoodstocknak, majd három éve Pepsi Szigetnek elkeresztelt fesztivál. A több százezernyi érdeklődőt vonzó eseménynek immár harmadik éve van saját weboldala, ahol a fellépők és a programok listáján kívül előre rendelhetünk jegyet, és olvashatunk Európa más jelentős multikulturális fesztiváljairól is. Talán a legérdekesebb része az oldalnak az archívum, ahol régi Sziget-sztorik mellett olyan érdekességeket is megtudhatunk, mint hogy tavaly a szigetlakók egy hét alatt 88 000 hamburgert és 2600 kg virslit fogyasztottak el, és erre 58 000 liter bort és 4000 hordó sört gurítottak le.





Assassin
http://www.newgrounds.com/assassin

Poros közhely, de éppen ezért igaz: az Interneten minden megtalálható, és mindennek az ellentettje is. Az Assassin weboldala a különféle tinisztárok és már egyesek számára idegesítően népszerű emberek anti-rajongói oldala. Unod már, hogy a csapól is Leonardo DiCaprio folyik? Nosza, látogasd meg az Assassint, ahol mókás (?) shockwave-es animációk keretében kalapáccsal és shotgunnal veheted kezelésbe „kedvencedet"! További áldozataink között szerepelhet Bill Gates, Szaddam Husszein, a Spice Girls-lányok, a Backstreet Boys, Britney Spears, és még sokan mások. Az animációk ugyan néha már az ízetlenség határát súrolják (például a berettás céllövészet Macaulay Culkinre), de az oldal készítőjének önkritikáját dicséri, hogy őt magát is hasonló módon terrorizálhatjuk... Kissé bizarr oldal, de vicces.





Kaszparov a világ ellen
http://www.zone.com/kasparov

Az orosz sakkzseni, Garri Kaszparov az egész világot hívta ki egy sakkpartira június legvégén. Bárki szavazhat, hogy mi legyen a világbajnok elleni következő lépés – minden nap végén összesítik a szavazatokat, és a legtöbb voksok kapott húzást lépik meg a szervezők. Napi egy lépéssel elég idő marad gondolkodni, elemezni a helyzetet – remélhetőleg a mérkőzés ezen sorok megjelenésekor is javában tart még (bár Kaszparov már a harmadik lépésben sakkot adott a Netes sakkrajongó közösségnek). Ha néhány éve a Deep Blue nevű sakkprogram le tudta győzni a földkerekség legjobb sakkozóját, talán a több tízezernyi amatőr játékos összesített tudása is igazi kihívás elé állítja Kaszparovot...

Oh, The Humanity!
http://www.ohthehumanity.com

Akik látták Tim Burton Ed Wood című filmjét, tisztában lehetnek a B-Movie fogalom jelentésével. Olyan, általában csak videón megjelenő vagy kis kábeltévék által sugárzott szuperalacsony költségvetésű filmek ezek, amelyek láttán egy igényesebb mozirajongónak azonnal felfordul a gyomra. Azonban itt is van egy pont, ahol túlcsordul az ember tűrőképessége, és megszületik az „ez olyan rossz, hogy az már jó" minősítés. Az ilyen filmeknek állít emléket az OTH weboldala, ahol olyan gyöngyszemekről olvashatunk, mint például az Alien Terminator, a Zombi 4: Egy szűz az élőholtak közt, a Godzilla a Mechagodzilla ellen, vagy a már cím alapján is szörnyű Kannibál nők Avocado halálos dzsungelében. Az elvetemültebbek mindjárt meg is rendelhetik maguknak a filmeket videón...

Folyékony kenyér
http://www.beer.com

Annyi mindennek van „hivatalos" weboldala, miért éppen a sörnek ne lenne? Az magát az Internet legnagyobb söroldalaként hirdető beer.com elég sokrétű szolgáltatásokat nyújt: sörös sztorikat és házi főzésű sörrecepteket olvashatunk, természetesen képekkel bőségesen illusztrálva, különféle nyereményjátékokon vehetünk részt, képeslapokat küldözgethetünk, vicceket és sörivással kapcsolatos játékokat ismerhetünk meg, de a legjobb csak most következik: készíthetünk magunknak név@beer.com e-mail címet, ami egyfelől teljesen ingyen van, másrészt jó poén...

A Multi User Dungeon (MUD) rejtelmei

Mióta az otthoni felhasználók körében is elterjedté vált az Internet, azóta léteznek online, azaz hálózaton keresztül játszató játékok. A jéghegy jelenlegi csúcsa kétségtelenül az Ultima Online és az EverQuest, ám e két óriáson, illetve a Quake, Diablo és Starcraft nevek fémjelezte irányvonal mellett egy sokkal régebbi stílus is reneszánszát éli. Ez pedig nem más, mint a MUD, azaz Multi User Dungeon, amelyet magyarra talán a többfelhasználós kalandjáték címmel lehetne átültetni.

A MUD az Interneten keresztül (szerencsések számára helyi, iskolai, kollégiumi ne adj' Isten munkahelyi hálózaton keresztül) játszódó, akció-alapokra építkező online szöveges szerepjáték. Létezik úgy magyar, mint idegen nyelvű (általában angol vagy francia). A MUD lelke a gyorsaság és a könnyű átláthatóság miatt egy szöveg-alapú program, amely távoli szervereken fut éjjel-nappal, s ahová a játékosok Telnet programmal vagy Telnet alatt futó MUD kliensprogramokkal jelentkezhetnek be.

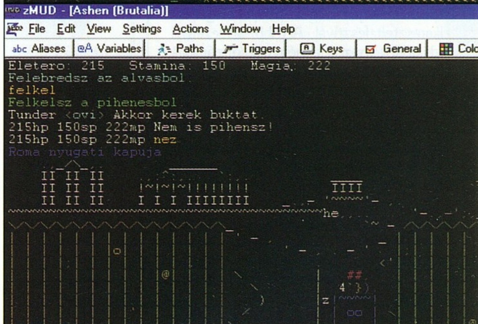
A MUD-ok világa állandóan változik, végső forma nem létezik abban az értelemben, mint egy hagyományos játéknál. Előfordulhat, hogy egyik napról a másikra egy város nő ki a puszta közepén, de akár létező helyszínek tűnhetnek el nyomtalanul. Ezek persze felettébb ritka, globális változások, általában a sokkal kisebb, apróbb módosítások, csiszolások a jellemzőek. E játékok ingyenesek, a szórakozáshoz nem szükséges súlyos dollárokat fizetni, mint pl. az Ultima Online esetében. Igaz, kivitelezésben, kinézetben sehol sincs a szöveges MUD egy 3D kártyát használó, Quake engine-re épülő EverQuesthez képest. Aki még emlékszik a '80-as évek közepe-vége felé virágzó szöveges kalandjátékokra, az tudja, hogy mire számítson, ha bekapcsolódik valamelyik MUD szerverre. Még valami különbözteti meg a MUD-okat az UO-szerű alkotásoktól: a MUD-ot általában lelkes amatőrök – kollégisták, egyetemisták – írják és fejlesztik szabadidejükben, a saját és játékostársaik szórakozására, örömére, és nem egy több tucat főből álló profi csapat éveken át tervezett és reklámozott projektje áll a háttérben.

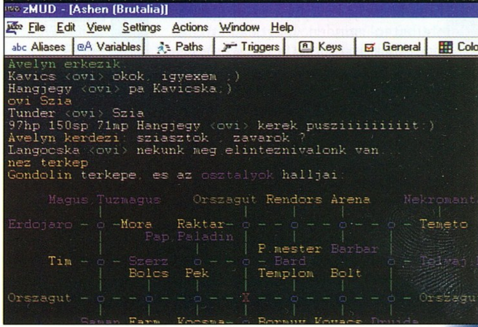
A MUD számítógépes szerepjáték, legalább annyira, mint az Eye of the Beholder, a Dungeon Master vagy a Baldur's Gate. Sőt, bátran kijelenthetjük, hogy az említett alkotásoknál sokkal több és tágabb lehetőséget kínál az RPG terén, hiszen elvileg bármit begépelhetünk parancsként, s jobb esetben valóra is válik. A játék a MUD-on is karaktergenerálással kezdődik, amelynek menete és lépcsőfokai az adott MUD típusától függőek. A program kidolgozottságából és igényességéből nyíló mélységekig mehetünk bele a karakter megalkotásába. A tulajdonságokon és a képzettségeken túl felszerelési tárgyakat és egyéb kiegészítőket – akár csupán hangulatkeltő tárgyakat – is aggathatunk karakterünkre, majd emígyen felkészülve irány a nagyvilág!

Amint belépünk egy MUD világába, azonnal látjuk, hogy rajtunk kívül még számos ember szaladgál ott fel-alá. A tapasztaltabbak és rutinosabbak céltudatosan, megtervezett útvonalon mozognak terveik megvalósulása érdekében, az újoncok ide-oda csapódnak, rácsodálkoznak mindenre, kétszer is elolvassák az összes sort a képernyőn, és hálásan veszik, ha az „öregek" közül valaki megszánja őket, és segítő kezet nyújt. Ezek a játékosok a világ, de legalábbis egy nyelvterület bármely zugából jöhettek ide játszani, szórakozni. Akárcsak az igazi szerepjátékok során, a valós személyiség lényegtelenné válik, s a karakter, a képzeletbéli, monitoron életre kelt személyiség kerül előtérbe. Aztán persze előfordul, hogy egy időre átavanzsál a MUD IRC-vé, s több tucatnyian beszélgetnek, vitáznak valamiről, amely aztán vagy kapcsolódik a játékhoz, vagy nem... A jobb MUD-okon léteznek külön beszélgető és vitacsatornák; akit mások nyilvános beszélgetése nem érdekel, az kikapcsolhatja azt. Sőt, rebesgetik, a legújabb mudOS-ekben már szerepel a „nyissunk magunknak egy csatit" funkció, ami eddig az IRC sajátossága volt.

Maga a játék real-time módon folyik. Egyes lépéseink között várhatunk órákat, de néhány másodperc alatt nagy távolságokat is befuthatunk. Játék közben telik-múlik az idő, még ha egy helyben topor-







gunk, akkor is. Karakterünk megéhezik, megszomjazik, elfárad, vagy éppen frissítő alvásból ébred. Napszakok, napok váltják egymást, a régi, öreg rókák sokadik születésnapjukat ünneplik. Ahol kilépünk, ott lépünk be legközelebb – s ahol akkor még legutóbb egy sátorozó cigánykaraván volt, a legközelebbi belépéskor lehet, hogy csak a tábortüzük hamuja marad. A karakter kilépéskori állapotát a program elmenti, így semmi sem vész el, kivéve néhány speciális esetet, amelyek különleges tárgyakra vagy követőkre, familiárisokra vonatkoznak.

Az akció, a harc, a karakter harcértékeinek látványos fejlődése fontos része a MUD-nak, hiszen a legtöbb esetben egyfajta szöveges Doomról, Hexenről van szó. A hack 'n slash vonalat a végsőkig kihasználva előbb-utóbb mindenki csillogó szemmel figyeli a real-time csatát, amelybe természetesen bármikor beleszólhat, elmenekülhet, harcmodorokat váltogathat, fegyvereket és tárgyakat használhat fel, netán, ha fantasy környezetű a MUD, varázslatokat is lövöldözhet. A karakter leginkább ettől fejlődik, azaz ezért kap tapasztalati pontotkat, amelyet szintlépésekre, új képzettségek elsajátítására használhat.

A harc mellett természetesen lehetőség van szerepjátszásra is, leginkább a többi játékossal. Mivel az előre legenerált NPC-k jobbára egy funkció betöltésére lettek megalkotva, nem nagyon lehet az ork útonállókkal leállni sörvirsli-versenyben eldönteni a nálunk levő aranytallérok tulajdonjogát az „üsdvágdnemapád" helyett, de a helyi polgármesteri hivatalban sem lehet panaszkodni a magas lakásárak és az alacsony nyugdíj miatt, ha ott csak egy küldetést vagy egy oklevelet lehet kapni. A többi játékossal azonban mind-erre korlátlan lehetőség kínálkozik! Elképzelhető, hogy a nagyjából azonos szinten levő karakterek csapatot alkotva hajszolják a dicsőséget, megint mások a monitoron még ASCII karakterekből összeállított grafikát nézve lelki szemeik elé vetítik a karakter-csontváz körvonalazta tájakat, és akár órákon át beszélgetnek, vitatkoznak, vagy valami hasonlót csinálnak – szerepjátszanak.

A több ezer MUD között csemegézve biztosan mindenki talál magának megfelelő típust. A fantasy, a sci-fi, a cyberpunk és a valós világon játszódó MUD-ok mellett időnként ritka csemegékre lehet bukkanni, ahol főleg a poénkodás a cél, nem a „gyakás". Itthon természetesen legtöbben a magyar MUD-okat látogatják, amelyekből több is létezik, úgy stílusban, mint mennyiségben. A magyar MUD-ok két-három mudOS-re épülnek, ahol csak a szöveget kell átírni, maguk az alaprutinok azonosak. A játékmenetre és a helyszínekre felügyelő wizardok, valamint a fő döntéshozatali joggal bíró arch-ok sajnos a játék világképét ahányan vannak, annyiféleképp képzelik el. Előfordul, hogy egyikük megírja a középkori kisvárost, a legutolsó macskaköves sikátorral együtt, a másik Nagyszakállú Télapót és Garfieldet helyez el benne teljesen Sajnos még nincs olyan szinten a magyar MUD-kultúra, hogy komoly igény legyen egy nagy háttér- és kutatómunkával megalkotott, egységes világképpel és designnal rendelkező MUD megírására és fenntartására...

A MUD további hangulata, hogy az egyes játékosok kihívhatják egymást párviadalra, s egymáson is kipróbálhatják, mit tanultak a múltkori sárkányos kaland óta. Esetleg klánokba tömörülve üzenhetnek egymásnak hadat, s ilyenkor néhány wiz felügyelete alatt elkezdődik a fél világot megmozgató háború, amely akár évekig is elhúzódhat.

A legjobb és legismertebb MUD-ok közül kiemelném az angol nyelvű Arctic MUD-ot, amely már öt éve fut, és többszöri átíráson esett át. Ez a nálunk is ismert és kedvelt Dragonlance világán játszódik, s az imént felsorolt hiányosságokat – szerencsére – nem tudhatja magáénak. A játék ugyan angolul játszódik, ám mivel a játékosok nagy többsége nem angol nyelvterületen született, a készítők a programot elég egyszerű és alapfokú nyelvtudással is megérthető szókinccsel látták el. A magyar MUD-ok között ilyen régi és jól kiforrott még nincs, ám közöttük tallózva, s tényleg csak példákat említve ígéretes alkotás a StyleGate, amely ugyan még csak tesztverzióban létezik, de egyes részei már bejárhatók, ilyen például a Burtália (nevével ellentétben meglepően jó és könnyen kezelhető) vagy az Elveszett Világ.

A MUD-ok szerverére teljesen ingyen és tetszés szerinti időpontokban lehet belépni. Aki komolyan szeretne foglalkozni az online játékok eme izgalmas és megunhatatlan fajtájával, annak célszerű szert tenni egy ilyen kliensprogramra. Windows 95, 98 és NT alá legjobb talán a Zuggsoft által fejlesztett, s már 5.54-es verziónál tartó zMUD. Mivel a MUD elég szépen elterjedt és nagy népszerűségnek örvendő dolog, az összes valamire való platformra létezik kliens.

Végezetül nem maradt más hátra, mint hogy minden vállalkozó kedvű és sok szabadidővel rendelkező szerepjáték-rajongónak jó szerencsét és kitartó kalandozást kívánjak! Amennyiben igény mutatkozik rá, egy későbbi cikkben visszatérhetünk a MUD-ra, s más fajtáit is bemutathatjuk, úgymint MUSH, MOO stb. Az egyik említett magyar MUD Telnet címe, amely az induláshoz elégséges, s ott infót kérve a játékosoktól a többi MUD címét is megkaphatjuk: telnet://brutal.ktk.bme.hu:6666.

DARATHOR/ASHEN ON BRUTALIA

```
zMUD - [Ashen (Brutalia)]
File  Edit  View  Settings  Actions  Window  Help
abc Aliases | @A Variables | Paths | Triggers | Keys | General | Colo
155hp 48sp 155mp varazsol 'etel teremtes'
Elmormolod az 'etel teremtes' varazsiget.
Egy felkilos hazi kenyer jelenik meg kezedben, rajta a sute
155hp 48sp 135mp eszik kenyer
Megeszed a kenyeret.
155hp 48sp 135mp iszik viz
Iszol egy korty vizet.
155hp 48sp 135mp iszik viz
Iszol egy korty vizet.
155hp 48sp 135mp iszik viz
Nem birsz többet inni.
155hp 48sp 135mp nez
Egy barlang bejarata a Gorgoroth-hegysegben
```

```
zMUD - [Ashen (Brutalia)]
File  Edit  View  Settings  Actions  Window  Help
abc Aliases | @A Variables | Paths | Triggers | Keys | General | Colo
Ketto kijaratot latsz: del es eszak.
215hp 99sp 206mp d
Hegyszoros
                          E
                          |
                          O
                         /
                      DNY
Ketto kijaratot latsz: delnyugat es eszak.
215hp 95sp 206mp dn
Lepcso labanal
                                   Egy evszazadokkal e
                                          lepcso e
                                             lep
                                           egy
                                              es
                                              va
                                           fakl
```

```
zMUD - [Ashen (Brutalia)]
File  Edit  View  Settings  Actions  Window  Help
abc Aliases | @A Variables | Paths | Triggers | Keys | General | Colo
nez ashen
Vegigmered a tunde not.
am szarnyaim is, de most nincsenek. Ha tudod, hol lehet sz
tudod, hogy kitol kell kerni, akkor szolj nekem, jo...? Am
szalmaszoke szinu, es hosszu, es gondor es kicsit tele van
fuszalakkal. Mert legutobb egy fa toveben aludtam, es ninc
egy szep koszorum is, amit en fontam mezei viragokbol. A s
nagyon szep es nagyon csinos... Aki pedig ezt nem hiszi el
csapni a botommal! :)) Egy picit szurtos az abrazatom, de
hogy ki!! Titok! Feher szinu, zold es arany himzessel, min
vannak rajta. Nekem nagyon tetszik. Szeretnek egy kiskutya
Probaltam megfogni Pityut, de elrepult. Buta Pityu... :( N
jatszani, te is? Ha raersz, szolj, es mutatok neked valami
mondom meg, hogy mi az, majd meglatod! :)) Szoval ez vagyo
szarnyam...
Egeszseges.
A kovetkezo targyakat hasznalja:
Ezusttor (jobb kezben megfogva)
Varazslo kopenye (torzs korul viselve)
Bor melleny (torzson viselve)
Kekacel ingujj (karon viselve)
Ezusttor (bal kezben tartva)
```

Internet-szótár

Az Internet robbanásszerű elterjedése nemcsak egy új kommunikációs- és szórakozási formát, új életstílust hozott magával, de a netes szakszavak, szleng-kifejezések beépülésével egy új nyelvet is teremtett. Akik (még) nem a világháló bűvöletében élnek, nem is igazán érthetik ezt a nyelvet – az ő kedvükért állítottunk össze egy kis „szlengszótárat”.

56Kflex
A Rockwell Corporation saját szabványa az adatok 56 000 bit/sec sebességgel való mozgatására telefonvonalon keresztül.

Attachment
E-mailhez csatolt file.

Banner
Internetes reklám, egy meghatározott méretű kép, amire kattintva a reklámozó oldalán találja magát az ember.

Böngésző (Browser)
Olyan program, amely az Internet és a számítógépünk közötti kapcsolattartásra szolgál. A két legismertebb az Internet Explorer és a Netscape Communicator.

Bookmark (könyvjelző)
Ha egy weboldal megtetszik, a címét megjegyeztethetjük a böngészőprogramunkkal – ez a bookmark.

Domain név
Az e-mail cím utolsó tagja, amely azt határozza meg, hogy melyik országból való a cím tulajdonosa. Magyarország domain-neve a .hu.

Download
Letöltés.

E-mail (Elektronikus levél)
Egy általában (de nem mindig) szöveges üzenet egy másik Internetező részére. Mindenkinek van egy egyedi e-mail címe, amely azonosítja a felhasználót és azt a helyet, ahová a leveleit gyűjti.

FTP (File Transfer Protocol)
File-átviteli eljárás. Ez a legegyszerűbb módszer arra, hogy két, az Internetre kötött számítógép között file-okat mozgassunk.

HTTP (HyperText Transfer Protocol)
Az általánosan elfogadott és szabályozott eljárás elektronikus adatok továbbítására az Interneten kereszül.

Internet
Egy óriási számítógéphálózat, több tízmillió rákötött géppel. A lényege, hogy a rácsatlakoztatott összes számítógép képes kommunkálni egymással, legyenek bármilyen messze egymástól.

Intranet
Olyan belső – általában nagyobb vállalati – hálózat, amely az Internet mintájára épül fel, Internetes szabványokat, protokollokat és programokat használ.

IP cím
Egy 32 bites szám, amely egyértelműen azonosít bármely, az Internetre csatlakoztatott számítógépet.

IRC (Internet Relay Chat)
Internetes beszélgető csatorna, olyan, mint egy telefonos konferencia-beszélgetés, csak írásban.

ISDN
Nagysebességű, digitális telefonvonal, kiváló adatátviteli tulajdonságokkal. Egyelőre túlságosan drága ahhoz, hogy leváltsa a mostani modemeket.

ISP (Internet Service Provider)
Internet-szolgáltató, olyan szervezet, amely segítségével csatlakozhatunk az Internetre.

Java
Internetes alkalmazások készítésére alkalmas programnyelv.

Mailvírus
E-mailen keresztül terjedő vírus.

Modem
A MOdulátor/DEModulátor rövidítése. Egy készülék, amely a digitális adatot analóg jellé és vissza képes alakítani. Az átalakított analóg jel küldhető át telefonvonalakon.

MUD (Multi User Dungeon)
Egy szöveg alapú, valósidejű Internetes játék.

Smiley
Néhány karakterből álló jelcsoport, amely az élő beszéd gesztikulációit, arckifejezéseit helyettesítve kifejezi az író lelkiállapotát. A két alap-smiley a :-) (vidám) és a :-((szomorú).

Spam
Kéretlen, reklámcélú e-mail.

TV-net
A kábel TV vezetékét kihasználó Internetes kapcsolódási rendszer.

URL (Uniform Resource Locator)
Szabványos hivatkozás az Interneten fellelhető valamely file-ra.

Usenet
Különböző fórumokba csoportosított üzenetek összessége. A fórumokat hírcsoportoknak nevezzük és több ezer van belőlük. Az adatok a Network News Transfer Protocol (NNTP) segítségével jutnak el az egyik helyről a másikra.

v.90
A 56 000 bit/sec sebésségű adatmozgatás elfogadott szabványa. A v.90-es szabvány az 56Kflex és a X2 összeolvadásából jött létre. Azok a modemek, amelyek az 56Kflex vagy az X2-es szabványt ismerik, azok általában szoftveres úton fejleszthetők v.90-esre. Ezek a programok általában a gyártó weboldalán találhatók meg.

WWW (World Wide Web)
Az Internet minden olyan része, amely a HTTP protokollal érhető el.

X2
A US Robotics által kidolgozott szabvány az 56 000 bit/sec adatátvitelre.

Zeneajánló

ALPHAVILLE: DREAMSCAPES – THE ANTHOLOGY

Forver Young, na meg persze Big in Japan, gondolhatják a kereskedelmi rádiók tájékozottabb hallgatói az együttes nevének olvastán... Semmi vész, rovatunk nem alakult át letűnt együttesek fórumává, hiszen ez a zenekar tulajdonképpen a zajos sikereket hozó '84-es esztendő óta sem szűnt meg, és folyamatosan, aktívan dolgozik. Igaz ugyan, hogy a Forever Young sikerét nem tudták megismételni, de ez legkevésbé sem az azóta kiadott zenei anyagok hibája. Mielőtt rátérnénk a Dreamscapes című új kiadványra, lássunk egy kis visszatekintést, irány a nyolcvanas évek közepének (nyugat)német popvilága...

1984. január 5-én megjelent egy fiatal nyugatnémet együttes (névadójuk a klasszikus Godard-film) Big in Japan című kislemeze (a dal videoklipjét egyébként Dieter Meier rendezte, akit azóta a Yello nevű projekt révén ismerhetünk). Később jött a következő kettő (harmadikként az immár klasszikus Forever Young). Ekkor valamiért megállt (valójában – igaz, csendesebb külsőségek közepette – ekkor indult) az ígéretes karrier. Az első „hibába" akkor estek, amikor a bombasiker láttán nem csaptak össze gyorsan egy újabb albumot, hanem őrjöngő lemezkiadóval a hátuk mögött közel két évig készítették második, Afternoons In Utopia című nagylemezüket. Később három évet kell várni a The Breathtaking Blue című albumra. Ebben a zenei világban a szintetizátorok már a háttérbe vonulnak, és a túlnyomóan melankolikus, komoly számokban előtérbe kerül a gitár, a zongora, a fúvós hangszerek, sőt, tradicionális japán népzenére utaló akusztikus felvétel is helyet kapott a lemezen. Ez az album megjelent a Philips által kifejlesztett CD-i formátumban is, amely tulajdonképpen a mai multimédiás CD-k korát vetítette előre. A lemez speciálisan erre a célra gyártott lejátszón volt megnézhető, a TV-re való csatlakoztatás után öt választható nyelven olvashatta a szöveget a néző, és gyönyörködhetett a zenét kísérő állóképekben. Ekkor még csak 1989-et írtunk! A másik érdekes próbálkozás a nyugatnémet mozikban bemutatott és videón is megjelent Songlines című film volt. A nagylemez összes dalát fiatal vagy ismeretlen, független filmrendezők vették kezelésbe, és elkészítették a maguk kis némafilmjét, melyek aláfestése egy lemezről választott zeneszám volt (ilyen stílusú film volt itthon a Moziklip). A film készítésében többek között olyan alkotók is részt vettek, mint Goodfrey Reggio (egy évvel a Powaqqatsi – Kizökkent világ készítése után) vagy Alex Proyas (ekkor még előtte álltak az olyan kultuszfilmek, mint a Holló és a Dark City). A legnagyobb durranás azonban a Lauenstein fivérek animációs filmje volt, amely ebben az évben megkapta a legjobb rövidfilmeknek járó Oscart.









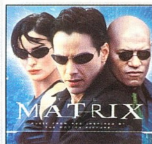
A zenekar tehát folyamatosan dolgozott fennállásának tizenöt éve alatt, és bár csak öt nagylemezük jelent meg ez idő alatt, most mégis kiadták ezt a nyolc (!) CD-ből álló anyagot, amelynek Dreamscapes – The Alphaville Anthology a címe. A lemezeken tematikus válogatások találhatók: az első duplán a korai demofelvételek újrakeverései, ritkaságok és korai felvételek (például a Big in Japan '78-as demója); a harmadikon a legendás B-songok eredeti éneksávval, de újrakevert alappal feldobott verziói; a negyediken a világ minden táján rögzített koncertfelvételeket hallgathatjuk meg egybegyúrva; az ötösön egy-két szám keményebb verziója mellett a nagylemezekről valamiért lemaradt rockosabb hangzású dalok szerepelnek; a hatoson a lassabb tempójú, nyugalmasabb felvételek; a hetesen és a nyolcason pedig az utóbbi évek nem publikált termése hallható. Most látható csak igazából, mennyi irányba kalandoztak el a zenészek a stúdióban – saját szórakozásukra: hallható itt vérbeli szintipop németül, a nyolcvanas éveket idézve, zúzós rockszámok, érzelmes balladák, hol rövidebb, hol hosszabb instrumentális felvételek (a Mysterion például több mint 11 perc), sőt, van egy reaggie-szám is (az Alphaville segítségével indult be ugyanis annak idején Dél-Afrikában a Mandela Rádió, és az első adásnapra írtak egy számot, Keep The Faith címmel).

Összesen tehát 125 szám, kilenc és fél órányi zenében nyújtja a zenekar pályafutásának keresztmetszetét. Ezek közül kb. 30 felvétel lehet teljesen ismeretlen még a legalaposabb rajongónak is, nem számítva azokat, amelyeket csak egyszer-kétszer, koncerten játszott az Alphaville. A Dreamscapest viszont hiába keresnénk a lemezboltok polcain. Csak egy Internetes lemezkereskedésben (A Different Drum, http://www.adifferentdrum.com) rendelhető meg. Állítólag készül egy négylemezes verzió, hagyományos terjesztésre. Addig olvashatunk róla, és akár letölthetünk néhány MP3-at a www.alphaville.de címen is, és megéri nem csak a cikk kezdetén említett két számot megismerni...

THE MATRIX

MUSIC FROM AND INSPIRED BY THE MOTION PICTURE

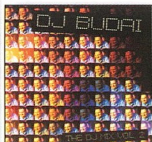
MAVERICK RECORDS/WARNER MUSIC



Fantasztikus utazás a közeli jövőbe – vagy a jelenbe? Sosem lehet tudni... Magyarországon ugyan előbb hallhatjuk a zenét, mint nézhetnénk a filmet, akinek mégis alkalma nyílt rá, hogy belenézzen a Mátrixba, annak már a film alatt is feltűnhetett a zene. Egy kicsit vegyes, egy kicsit kemény, egy kicsit lerobbantja az ember fejét a helyéről. Nem kell izgulnia senkinek: a film szintén ilyen. Félelmetesen jó, szerintem az utóbbi idők egyik legnagyobb és legjobb filmje, minden számítógéppel foglalkozó embernek kötelező csakúgy, ahogy William Gibson könyvei, aki már 1984-ben megírta a Neuromancert, amivel stílust, irányzatot és világot teremtett, amit cyberpunknak neveznek. A nagyon jó zenékről elég annyi, ha csak az előadók közül említek néhányat: Marilyn Manson, Propellerheads, Ministry, Prodigy, Rob Zombie, Rammstein, Rage Against The Machine... Egyet sajnáltam csak, hogy a számok a filmben csak részben lettek felhasználva, pedig sok helyen elfért volna félperces részleteknél több is.

DJ BUDAI
THE DJ MIX VOL.2.

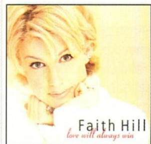
UNIVERSAL MUSIC



Immár a sokadik olyan lemez kis országunkban, amit egy lemezlovas készít el. Budai az elsők között van lemezek kiadása terén, és a szakmájában is. Az elsők között lett igazi sztár-DJ, így nem véletlen, hogy ez már a második mix-lemeze. Az elsővel stílust teremtett, nagy sikert aratva mind munkatársai, mind a közönség köreiben. Aki ismeri és szereti, az tudja jól, milyen zenéket hallhat, ha megveszi ezt a CD-t. Amit érdemes hozzátenni, az annyi, hogy ezen a lemezen Budai régebbi kedvencei és az újdonságok egyaránt felvonulnak. A zenék egy kicsit keményebbek, dobcentrikusabbak, mint régebben. Elég dinamikusak a számok, pörögnek egymás után, és az ember egyszer csak azt veszi észre, hogy lejárt a lemez. A keverés annyira profi, hogy egy-két helyen tényleg csak akkor veszszük észre, hogy másik szám kezdődött, amikor ránézünk CD-lejátszónkra...

FAITH HILL
LOVE WILL ALWAYS WIN

WARNER BROS. RECORDS/WARNER MUSIC



Több száz amerikai és kanadai koncert és majd' tízmillió eladott album (többszörös platinalemezek) után megjelent egy lemez Európában is Faith Hilltől, amelyen nagyon jó dalok hallhatók. Az már megszokott dolog, hogy énekesnőnk szőke és gyönyörű, még akkor is, ha a tinik közé már nem sorolhatjuk (túl a harmadik X-en). A meglepő az, hogy a hangja is csodálatos, nem véletlen, hogy az amerikai közönség is képes volt megszeretni. És ha egyszer ott valakit megszeretnek... A zenéket kifejezetten úgy válogatták össze, hogy a nemzetközi nagyközönség előtt tudjon megjelenni. Faith szerint az album azt tükrözi, amit eddig elért, ahol most tart. Egyébként is: szerinte a zene át tudja törni a határokat, korlátokat. Ebben én is osztom a véleményét, főleg miután meghallgattam a dalait. Elég erős anyag jött össze, néhol country-elemekkel ötvözve (eleinte a modern country új dívájaként tartották számon), de nem leragadva ennél az egy stílusnál. Kellemes, dallamos popzene.

SIXPENCE NONE THE RICHER
SIXPENCE

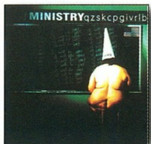
SQUINT ENTERTAINMENT/WARNER MUSIC



Ez egy annyira angol lemez, hogy az egész csomagolás is ki van fordítva, olyan mintha mindent fordítva tettek volna bele... Azért nem kell izgulni, a lemezen nem visszafelé vannak rögzítve a számok. A 22 éves énekesnő, Leigh Nash hangja olyan, mintha egy angyal dúdolna visszafogottan, nehogy véletlenül meghallják a földiek. A zenében a szokásos hangszereken kívül (dob, gitár, basszus gitár) cselló, trombita, zongora is megszólal, tökéletesen kiegészítve az énekesnő hangját némelyik dalban (pl. az Easy To Ignore címűben). A számok egymásba folynak, a zenekar igyekszik egy egészet teremteni a lemezből – ami sikerül is nekik! Itt is könnyen vesszük észre azt, hogy már a harmadik számot hallgatjuk, de nem azért, mert egy DJ összekeverte őket, hanem az egész album harmóniája miatt.

MINISTRY
DARK SIDE OF THE SPOON

WARNER BROS. RECORDS/WARNER MUSIC



A Ministry az egyetlen együttes mostani összeállításunkban, aki keményebb zenét játszik. A metál zenét ötvözik ipari elemekkel, kőkemény gitár riffek zúzzák be az arcunkat. Mindezek ellenére mégis vidámabb és lendületesebb ez a lemez, mint az előző (Filth Pig) volt – abban aztán nem találhattunk semmi könyörületet... A zenekar 1982 óta létezik, két oszlopos tagja van, Al Jourgensen és Paul Barker. Ők alkotják az alapot, ehhez most csatlakozott még két zenész, aminek köszönhetően sokkal összetettebb lett a zenéjük. Persze minden lemezüknél besegített néhány ember, de most már a zenekar felsorolásánál is van még kettő teljes jogú tag. Ezt a lemezt egyébként majdnem teljes egészében kétszer alkották meg, az elsővel nem voltak elégedettek, így hát két szám kivételével az egészet kidobták (!) és kezdtek elölről mindent.

CLUB SOUNDS 3

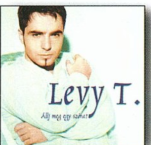
RECORD EXPRESS



A gombamódra szaporodó house válogatás-albumok között egy üde színfolt a Record Express kiadó Club Sounds-sorozata. Mindig az aktuális slágerekkel megtöltve, a discókba, klubokba járó közönség egyik kedvenc kiadványa. Kicsit sikerült megjósolniuk is a jövőt, hiszen aki megveszi a lemezt, majd csodálkozik, amikor egy-egy számot először meghall a kedvenc törzshelyén. Ismét olyan nagy nevek vannak a lemezen, mint a holland DJ, Woody van Eyden, az ex-kosaras Cunnie Williams, vagy a német sikercsapat, a Brooklyn Bounce a legújabb, Canda! című slágerével. Nem utolsósorban itt van a már szinte mindannyiunk által ismert Flat Eric is, a kis sárga szőrös figura a Levi's reklámjából, ugyanannak a reklámnak a nagyon jó zenéjével.

LEVY T.
ÁLLJ MEG EGY SZÓRA

RECORD EXPRESS



Egy kicsit félve vettem a kezembe ezt a lemezt, de végül is nem azt kaptam, amit vártam. Nyilvánvaló, hogy az emberek közül nem mindenki szereti a Hip Hop Boyz nevű magyar fiúzenekart, aminek több oka is lehet, de ettől függetlenül a legutolsó lemezük egyetlen hónap alatt lett aranylemez. Ez az album az ottani frontember, Levy T. első szólólemeze. Persze azok, akik eddig nem szerették, valószínűleg most sem fogják a szívükbe zárni, de azt ajánlom mindenkinek, hogy tegyen egy próbát, megéri! Levy T. nem csak rapperként, de „normál" énekesként is megállja a helyét. Nagyon jó magyar zenészekkel sikerült összehoznia a lemezét, ami tulajdonképpen klasszikus popzenének tekinthető. Lassabb és gyorsabb, jól táncolható felvételek egyaránt vannak az albumon, a diszkókban és a rádióban még biztosan sokszor halljuk majd egyik-másik számot.

JOVANOTTI
LORENZO 1999 – CAPO HORN

UNIVERSAL MUSIC



Jovanottiról 1985 óta hallhatunk pletykákat, tőle pedig zenéket (máig nem tisztázott, melyikből van több). Eleinte még csak az olasz rádiókban szólt, nem sokkal később már az egész világ felfigyelt rá. Mostani, legújabb lemezén egy kicsit a lassítást, a jobban odafigyelést hirdeti. Nem arról szólnak a számok, hogy ugorjunk fejest a bulik közepébe, sokkal inkább arról, hogy nézzük meg az élet egyéb oldalait is és figyeljünk az apróságokra. Ebből következik, hogy a lemezen szereplő számok kicsit lassabbak, mint azok a slágerek, amiket eddig ismertünk. Aki tud olaszul, biztosan a szívébe zárja a zenéket, aki nem, ahhoz is könnyen eljut a mondanivaló – éppen ezért válhatott világhírűvé, ezért szórakoztathatta anno az MTV nézőit is közel egy évig.

WILD WILD WEST
MUSIC INSPIRED BY THE MOTION PICTURE

OVERBROOK MUSIC/INTERSCOPE RECORDS



Ez a lemez filmzenének készült, de sokkal inkább olyan, mint egy színvonalas válogatásalbum. A legelső számot (Wild Wild West) már mindenki hallhatta, az utóbbi időben elég sokszor előfordult a rádiókban. Ez a szám viszi a lemezt az eladási listák eleje felé. Olyan előadók vonulnak még fel, mint Dr. Dre és Eminem, alias Slim Shady, a fehér rapper, Enrique Iglesias és a Blackstreet. Elég nagy arányban vannak rap számok a lemezen, érdekes egyveleget képezve a lassú, andalgós nótákkal. A filmet még nem mutatták be itthon, de a füzet képei alapján érdemes lesz megnézni a moziban...

Filmajánló

A mozirovat eddigi hagyományaival szakítva most nem sok kicsi előzetest közlünk, hanem három olyan filmet mutatunk be, amelyek Magyarországon nyár végén/ősz elején kerülnek a mozikba, és nagy érdeklődésre tarthatnak számot. Így egy-egy filmhez több háttér-információt tudunk adni, és a külföldi kritikák alapján jóslásokba bocsátkozhatunk azt illetően, hogy ez a három film mekkora sikerrel szerepelhet itthon.

MATRIX

Larry és Andy Wachowski neve sokak számára ismeretlen lehet. A rendezőpáros eddig csupán egyetlen filmet készített, a Boundot, amely hazánkban csak videón jelent meg Fülledtség címmel. A Wachowski-testvéreknek azonban minden esélyük megvan arra, hogy sikeres karriert fussanak be, ugyanis második mozifilmjük, a The Matrix (A Mátrix), amelyet forgatókönyvíróként is jegyeznek, hihetetlenül jól sikerült. Ráadásul egy vérbeli cyberpunk filmről van szó, márpedig az eddigi ilyen stílusú filmek közül egyedül a Szárnyas fejvadász tudta megragadni igazán a William Gibson és Philip K. Dick műveiből áradó hangulatot.



A Mátrix a – nem is olyan távoli – jövő technológiáját, a Neurománc című Gibson-regényből ismert cyberspace-t helyezi a mű középpontjába. A film főszereplője Neo (Keanu Reeves, akit már láthattunk a Johnny Mnemonic című Gibson-feldolgozásban), aki egy napon rájön, hogy egész addigi élete egy virtuális álom volt, amit a titokzatos és csak mendemondákból ismert Mátrix nevű számítógép-hálózat irányított. A felismeréstől vezéreltetve kutatni kezdi a Mátrix mibenlétét, mígnem találkozik Trinityvel (Carrie-Anne Moss), aki megmutatja neki a hálózat világát. Neo ezután csatlakozik a Morpheus (Laurence Fishburne) vezette ellenálláshoz: együttes erővel kísérlik meg a szabadulást a Mátrix rabságából, és elpusztítani mindazt, amit az képvisel.

A képregényeken felnőtt fiatal rendezők ifjonti heve nagyon jót tett a filmnek. Egyrészt azért, mert a Mátrix (ami eredetileg szintén képregény volt) soha nem látott lendülettel, speciális effektek garmadáját felvonultatva mutatja be Neo, Trinity, Morpheus és a Mátrix őreinek csatáját, másrészt azért, mert a fiúk rengeteg ötlettel szolgáltak a filmhez. Wachowskiék hongkongi filmek iránti rajongása is a The Matrix javára vált: a Jackie Chant idéző verekedések, valamint John Woo-stílusú „600 lőszer/másodperc"-akciók összeházasítása garantálja, hogy a néző adrenalinszintje kellően magas legyen. A filmre azonban kétségtelenül az a sötét, nyomasztó látványvilág teszi fel a koronát, amely a Dark Cityt is jellemezte.

A Mátrixot Amerikában már bemutatták, és a 18 éven felüli kategória ellenére hatalmas siker lett: a kritikusok és a közvélemény elismerését egyaránt elnyerve szinte azonnal kultuszfilmmé vált. Nekünk még várnunk kell a csodára, ami nem csak három napig tart: Wachowskiék ugyanis már bejelentették, hogy ugyancsak Keanu Reevesszel a főszerepben elkészítik a második és a harmadik (!) részt is...

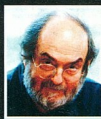
WILD WILD WEST

Kétségtelen, hogy a remake-ek korát éljük. Mostanában minden második film egy-egy régi klasszikus felújított, korszerűsített, vagy éppen tinik számára is fogyaszthatóvá tett változata. De milyen is egy jó remake? Magán hordja az előd minden előnyös ismertetőjegyét, ugyanakkor igazodik a kor követelményeihez. Barry Sonnenfeldtől láthattunk már jól elkészített remake-eket, nevezetesen az Addams Family két részét, így nem volt új feladat számára egy '60-as években játszott nagy sikerű western TV-sorozat, a Wild Wild West vászonra álmodása.

A történet szerint nem sokkal az amerikai polgárháború után járunk, Grant elnök uralkodása alatt, a viktoriánus érában. Az elnök két titkos ügynöke, James T. West (Will Smith) és Artemus Gordon (Kevin Kline) tudomást szereznek arról, hogy egy őrült technokrata tudós, Dr. Arliss Loveless (Keneth Branagh) az elnök éltére tör egy általa épített hatalmas, pókszerű robottal, a Tarantulával. A két ügynök azonnal munkához lát, ám az akció sikeréhez meg kell küzdeniük a



In Memoriam Stanley Kubrick



Leghíresebb filmjének, a 2001: Űrodüsszeiának címében szereplő dátumot már nem érhette meg: 1999. március 7-én, 70 éves korában elhunyt Stanley Kubrick. Halálával talán az utolsó olyan rendezőóriás távozott, aki nem futószalag-módra gyártotta a stúdiók megrendeléseit, hanem önálló elgondolásból, saját szigorú szabályait maximálisan betartva rendezte filmjeit.

1928-ban látta meg a napvilágot bronxi szülők gyermekeként, tehetsége a képi ábrázolásban már korán megmutatkozott: 17 (!) éves volt, amikor fotóit látva a Look magazin főszerkesztője állandó munkát ajánlott neki. A fiatal fotóművészt hamar elcsábította a mozgóképek világa, az ötvenes évek elején már rövidfilmeket rendezett. Első sikereit, A gyilkosságot, a Félelem és vágyat és A dicsőség ösvényeit hazájában forgatta, de a Spartacus című produkciója körüli konfliktusokat követően – Kirk Douglas, Marlon Brando és más színészek lobbizásának köszönhetően megvágták a film néhány jelenetét, az One-eyed Jack rendezési jogát pedig elvették tőle – elhagyta Amerikát, és soha nem is tért vissza. A Spartacust nem is tekintette saját művének, kitagadta filmográfiájából. A nagy vihart kavart, egy idősödő úr és egy tizenkét éves lányka szerelmét bemutató Lolitát már Angliában forgatta, ezt olyan klasszikusok követték, mint a Dr. Strangelove, a Gépnarancs, a Ragyogás vagy az egyszerre zavarba ejtő, költői és elvont sci-fi remekmű, a 2001: Űrodüsszeia. Alkotásait nem engedte a „szovjet blokkban" vetíteni, így hazánkban csak nagy késéssel, vagy egyáltalán nem kerültek moziba ezek az alkotások. Utolsó munkáját, az Eyes Wide Shutot idén nyáron mutatták be Amerikában, premierjén Kubrick már nem lehetett ott. Meg nem valósult filmjei közül a nagyszabásúnak szánt Napoleon érdemel említést (lefújta a várható magas költségek miatt), valamint a 2001-re tervezett Artificial Intelligence (A.I.), amelynek alapjául Brian Aldyss A szuperjátékok kitartanak egy nyarat című regénye szolgált – ennek több jelenetét le is forgatta...

Műveit mindig nagy körültekintéssel, többévi kitartó és precíz előkészítő munka után alkotta meg, elnyerve ezzel olyan nagyságok elismerését, mint Orson Welles (aki egyébként a példaképe volt) és Hitchcock. Gyakorlatilag nem forgatott két azonos műfajú filmet, művei között találunk történelmi megaprodukciót, vietnami háborút feldolgozó alkotást, szürrealisztikus sci-fi víziót és politikai szatírát. Az alkalmazott technikákat is gyakran váltogatta, mindent a film végső formájának áldozott – még színészeit is, akiket egyszerű eszközként tekintett, nem rendelkezhettek önálló akarattal a forgatások során (az Eyes Wide Shutban a főszereplő Tom Cruise és Nicole Kidman a legalázatosabb szolgai módon, pontról pontra követte a rendező utasításait, örültek, hogy együtt dolgozhatnak a mesterrel)... Saját elvárásainak soha nem sikerült megfelelnie, az utolsó pillanatokig dolgozott filmje-

doktor rafinált szerkezeteivel, robotjaival, valamint azzal a szerelmi háromszöggel, amely a gyönyörű Rita Escobar (Salma Hayek) felbukkanásával jön létre közöttük.

A filmet a tengerentúlon nagy várakozás előzte meg, és mivel a próbavetítés nem aratott akkora sikert, mint amekkorát a rendező elvárt tőle (Sonnenfeld szerint nem nevettek eleget a nézők), alakítottak még a végleges formán. Végül az USA-ban június legvégén mutatták be a filmet, amely a legnagyobb jóindulattal szólva is csak mérsékelt sikert aratott. A kritikusok nagyon lehordták a filmet, és Men In Black-utánérzésként aposztrofálták. Leginkább azt vetették a film szemére, hogy egyszerre akar vígjáték, western, Jules Verne-stílusú sci-fi és akciófilm lenni, és emiatt a néző egy kaotikus, komolytalan képregényt kap – a rajongók nem ezt várták a Szóljatok a köpcösnek és a Men In Black rendezőjétől! Már nekünk sem kell sokat várni, hogy megnézhessük a kétes hírű alkotást: e hónapban eldől, hogy tényleg olyan gyenge-e a film, vagy csak az amerikai közönség nem érti Sonnenfeld zsenialitását...

STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Mit is lehet még mondani minden idők legjobban várt filmjéről...? Azok után, hogy az amerikai premiert követően rajongók csalódott és mámoros hangú véleményei csaptak össze, azok után, hogy szinte mindegyik szaklap elmarasztaló kritikával illette a filmet, azok után, hogy az Internetről letölthető kalózverziót már a világ minden szegletében megnézhette boldog-boldogtalan, nem lehet újat mondani a filmről. Az utóbbi hónapokban mindenki megtudhatta a hivatalos és kiszivárogtatott információkat, kulisszatitkokat, véleményeket, az igazán nagy titkokról pedig a nemrég megjelent Insider's Guide rántja le a leplet (bővebben lásd a 86-87. oldalon!). Ha már újdonsággal nem tudunk szolgálni, felsorakoztatjuk a The Phantom Menace ellen és mellet szóló érveket, mintegy sommázva a bemutató utáni megnyilvánulásokat, ami talán valamennyire segít eldönteni, hogy érdemes-e várni szeptember 16-ig.



A „kontra" oldalon az a nagyon sokat hangoztatott vád viszi a prímet, amely szerint a The Phantom Menace hűtlen lett a Star Wars világához. Míg a trilógiában az űrhajók és egyéb járművek szögletesek voltak, addig itt a járművek designja lekerekített, sima, megfelel a kilencvenes évek irányvonalának. Emellett a kopott, megfeketedett űrhajóborításokat felváltották a tiszta, krómosan csillogó fémfelületek, és a harci robotok is idegenek a Star Wars-filmek eddig megszokott világától. Mivel a The Phantom Menace jóval a trilógia előtt játszódik, ezt akár anakronizmusnak is lehetne nevezni. Az új karakterek sem lettek olyan népszerűek, mint ahogy Lucas elvárta, a régieket pedig az a vád érte, hogy nincs megfelelően kidolgozva a jellemük. Jar Jar Binkset sokan látnák szívesen a Sarlacc gyomrában, ugyanakkor a tizenegy-két éveseknek ő a kedvenc figurája. Abban pedig mindenki egyetért, hogy nagyon hiányzik a filmből egy olyan húzó karakter, amilyen Han Solo volt az előző (vagy inkább következő) három részben. Sokat elmond az is, hogy a 14-16 éven felüli rajongók kedvenc új karaktere egyértelműen Darth Maul, a főgonosz...

Miért érdemes mégis megnézni a The Phantom Menace-t? Elsősorban azért, mert a Star Wars mégiscsak Star Wars. Jabba ugyanazon a gurgulázó hangon beszél, a lézerkardok ugyanazzal a fénnyel világítanak, a Tatooine ugyanolyan romlott, az akciójelenetek ugyanolyan lélegzetelállítóak. És ne feledkezzünk el a zenéről sem, amelyet ugyanaz komponált, aki az előző filmek dallamaiért is felelős volt: John Williams. Williams az eddigi Star Wars-epizódok gyakorlatait alkalmazta itt is: nem jelenetekhez, hanem karakterekhez rendelt zenei témákat, azaz minden főbb szereplő saját aláfestő zenét kapott, ezzel a The Phantom Menace filmzenéje méltó folytatása lett elődeinek.

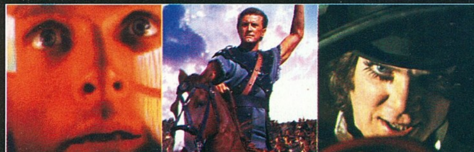
Azt hiszem, nem szükséges különösebb ajánló a filmhez. Ezt a mozit mindenki megnézi majd, még azok is, akik az előzetes híresztelések alapján nem várnak túl sokat tőle. A kérdés csak az, hogy érdemes-e várni szeptember 16-ig... Szerintem igen, már csak ezért is, mert egy harminc méteres vászonra és surround hangzásra tervezett filmet monitoron, videó minőségben megnézni elég nagy önbecsapás...

STÖKI

in, a Ragyogást például még a bemutató vetítés alatt, a vetítőszobában is vágta. Műveit számos díjjal jutalmazták, többek közt a new yorki kritikusok díjával, több BAFTA-díjjal (A Brit Filmakadémia díja) és a velencei Arany Oroszlánnal – az Oscar-díj felszínességét mutatja, hogy az arany szobrocskát csupán egy alkalommal, mintegy mellékesen kapta meg, a 2001: Űrodüsszeia speciális effektjeiért...

A halált soha nem tudta elfogadni. Amikor egy ízben az elmúlásról és a hibernálásról kérdezték, a következőket mondta: „Az embert saját tehetetlensége a halál megelőzésére arra vezette, hogy ne gondoljon rá állandóan, saját lelki egészsége érdekében űzze ki az elméjéből, és fogadja el kérdés nélkül, mint elkerülhetetlent. De a tudomány fejlődésével ez többé nem szükséges vagy kívánatos dolog." Bízott a tudományban, bízott abban, hogy az emberi élet valamilyen módon meghosszabbítható – nem érdekelte, hogy filmjei, módszerei, követői révén már réges-rég halhatatlanná vált.

STÖKI



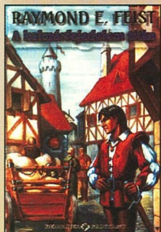
STANLEY KUBRICK FILMOGRÁFIA

1950-1952: portrék, rövidfilmek
1953: Fear and Desire (Félelem és vágy)
1955: Killer's Kiss (A gyilkos csókja)
1956: The Killing (A gyilkosság)
1957: Paths of Glory (A dicsőség ösvényei)
1960: Spartacus
1962: Lolita
1964: Dr. Strangelove; or How I Learned To Stop Worrying and Love The Bomb (Dr. Strangelove, avagy hogyan szerettem meg a bombát és tanultam meg nem félni)
1968: 2001: A Space Odyssey (2001: Űrodüsszeia)
1971: Clockwork Orange (Gépnarancs)
1975: Barry Lyndon
1980: The Shining (Ragyogás)
1987: Full Metal Jacket
1999: Eyes Wide Shut (Tágra zárt szemek)
2001: A.I. (befejezetlen)

Könyvajánló

RAYMOND E. FEIST
A KALMÁRFEJEDELEM TITKA

KIADÓ: BEHOLDER FANTASY (WWW.BEHOLDER.HU)
FORDÍTÓ: BAITROK BALÁZS
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1995 (MAGYAR KIADÁS: 1999)



Júniusi számunkban már megjelent egy rövid ismertető az előző kötetről (A sötét királynő árnyéka), amelyet akkor úgy tettem le, hogy hol van a folytatás. Nos, hála a kiadónak, hamar megérkezett a válasz, és máris a kezemben tarthatom a második részt.

Hősi, nagyívű történet helyett az író most más stílusban folytatja az eseményeket. A történet ott kezdődik, ahol a két főhős elbúcsúzik egymástól; Erik katona marad, míg Roo inkább a kapott zsoldból szeretne kereskedni. Alaposan megfigyelhetjük első próbálkozását, amelynek végén ugyanolyan anyagi helyzetben találja magát, mint amikor az akasztására várt, vagyis üres zsebbel. Persze néhány ellenséggel mégiscsak gazdagodott. Azért nem adja fel: pincérfiúból – kihasználva a lehetőségeket – az ország leggazdagabb emberévé akarja felküzdeni magát. A könyv szinte kizárólag erről szól. Közben számos új szereplőt ismerhetünk meg, akik közül Roo ellenséget bőven, barátot azonban csak ritkán szerez. Rengeteg nehézség, ármány és cselszövés közepette kell megdolgoznia a mindennapi haszonért. Olvasva döntéseit, időnként beleborzong a gondolatba az olvasó, na, ezt jól elszúrtad, ez sem volt szép tőled. Mert bizony Roo nem egy idealizált hős, hanem egy esendő és nagyravágyó ember, akinek választania kell a haszon és a barátság, család és szerető között. Bosszút állni apósáért, tisztáznia, mire való a hatalom, amit meg akar szerezni. Nem is olyan könnyű eldönteni, mi a helyes lépés, de néhány kérdésre mindenképpen választ kapunk, mielőtt letennénk a könyvet.

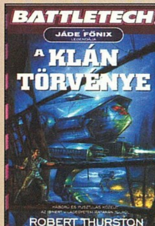
A világ megmentéséről csak akkor olvashatunk izgalmas részleteket, amikor főhősünk barátjára, Erikre gondol. Ezek az álomszerű jelenetek olyan hirtelen tűnnek el – a bennük szereplő alakokkal együtt –, ahogyan jöttek...

Mivel mást vártam, egy kicsit furcsán álltam a regény előtt, de aztán ismét elragadott Feist stílusa, meseszövése. Miközben csak bámuljuk az események forgatagát, szinte észre sem vesszük, amint értő kezek vezetnek a kötet vége felé. Olyan hangulatban tettem le a regényt, mint amikor mozi után kilép az ember az utcára, körülötte a város, de belül még a film képei peregnek. Akinek az első rész tetszett, az most sem csalódik; aki pedig itt találkozik először az íróval, remélhetőleg kedvet kap a többi könyvéhez is. Valószínűleg nem egyedül vagyok, aki már várja a harmadik kötetet!

ROBERT THURSTON
A KLÁN TÖRVÉNYE

KIADÓ: BEHOLDER KFT. (WWW.BEHOLDER.HU)
FORDÍTÓ: WÜRTH ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1991 (MAGYAR KIADÁS: 1998)

A regénnyel az író a Battletech világába vezet el bennünket. A világba, amelyhez stratégiai, számítógépes (Mechwarrior 1-2-3, MechCommander) és szimulátor-játékokat készítettek, sőt, még filmsorozatot is forgattak. Ez a negyedik Battletech-regény, ami magyarul megjelent, de az első, ami a Jáde Főnix legendájával foglalkozik.



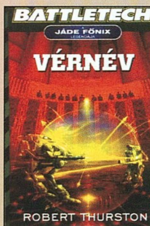
A XXXI. században a 30 méter magas, akár 100 tonna súlyú harci gépek, a mechek a pusztítás legfőbb eszközei. Az emberek klánokba tömörülnek, amelyen belül – képességeiknek megfelelően – különböző kasztokba sorolják őket. A klánok harcolnak ugyan egymással, végső céljuk azonban mégis közös: vissza akarják foglalni a Belső Szférát, ahonnan annak idején (2786-ban) távozniuk kellett. Az utódokat a legjobb mech-harcosok génjeiből „tenyésztik”, ők a tisztavérűek. Mindenki más az alacsonyabb rendűnek titulált szabadvérűek közé tartozik. A tisztavérűek és a szabadvérűek együtt élnek ugyan, de gyűlölik, megvetik egymást, ellentétük eredendő és kibékíthetetlen. Ízelítőnek talán ennyit a világról, a többi derüljön ki a regényekből.

A történet főhőse – Aidan – egy tisztavérű fiú, akinek életcélja az, hogy a Jáde Sólyom klán harcosa legyen. Ehhez teljesítenie kell a Besorolás Próbáját, amelyen mindenki csak egyszer vehet részt. A Próba eldönti, hogy harcos lesz belőle, meghal, vagy valamely más, alsóbb kaszt tagjaként él tovább. A kiképzés közben fizikailag és érzelmileg olyan próbatételeken kell átesnie, amelyek vagy tökéletes harcost faragnak belőle vagy elpusztítják. Megismeri a klán legfontosabb törvényeit: többek között azt is, hogy a gondolkodás és az érzelmek csak felesleges szemetek egy harcos agyában. Ő azonban más, mint a többi tisztavérű kadét. Neki vannak saját gondolatai és érzelmei, amelyek már a kiképzőbolygóra lépése pillanatától kezdve rendszeresen bajba sodorják. Viszontagságok sora után – testben és lélekben megerősödve – eljut a Próbáig, amelyen vakmerősége miatt elbukik. Új besorolást kap, ahonnan rövidesen megszökik. Egy évig tartó kitartó üldözés után elkapják, visszaviszik. Új személyazonosságot kap (egy szabadvérű fiatalemberét), amivel újra indulhat a Próbán. Vajon ilyen áron is harcossá akar válni? Erre, és még sok egyéb kérdésre is választ kapnak azok, akik elolvassák a regényt.

A könyv végén megtalálhatók a regényben előforduló speciális kifejezések magyarázatai és a mechek rajzai is. Nagy segítség ez olvasás közben, bár egy kicsit zavaró, hogy a szövegben található mech-nevek nem mindig egyeznek a rajznál találhatókkal. Ettől függetlenül egy jól felépített, tökéletesen kidolgozott történet ez, amelynek még az utolsó oldala is tartogat meglepetést az olvasó számára.

ROBERT THURSTON
VÉRNÉV

KIADÓ: BEHOLDER KFT. (WWW.BEHOLDER.HU)
FORDÍTÓ: WÜRTH ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1991 (MAGYAR KIADÁS: 1998)



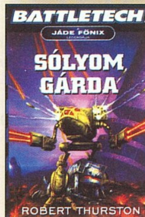
A Jáde Főnix legendájának második része ez a regény. Főhősünk, Aidan egy eldugott bolygón teljesít szolgálatot szabadvérű harcosként (Jorge néven) csillagparancsnoki rangban. Vele van az a fiú is (Ló), akivel együtt teljesítette a Próbát. A bolygó parancsnoka – Kael Pershaw – tisztavérű, neves harcos, aki teljes szívéből gyűlöli a szabadvérűeket, így Aidant is. Szinte öröm számára, amikor egy tisztavérű harcos megöléséért megbüntetheti őt.

A Farkas klán támadásának köszönhetően tanúi lehetünk egy szabályos, klánok közötti csatának, amelynek tétje a parancsnok genetikai öröksége. Időközben megjelenik Joanna, Aidan volt kiképzőtisztje, aki tovább bonyolítja a fiú amúgy sem egyszerű életét.

A könyv második fele megmutatja, milyen akadályokkal kell megküzdenie annak a tisztavérű harcosnak, aki vérnevet akar szerezni magának. Az események előrehaladtával egyre jobban megismerhetjük a klán törvényeit, szembesülhetünk az emberi előítélet és gyűlölet erejével. Láthatjuk, mire képes az akarat, az elszántság és a kitartás.

ROBERT THURSTON
SÓLYOMGÁRDA

KIADÓ: BEHOLDER KFT. [WWW.BEHOLDER.HU]
FORDÍTÓ: WÜRTH ATTILA
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1991 [MAGYAR KIADÁS: 1998]



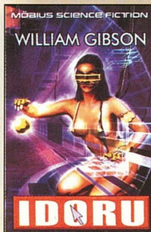
A regény a Jáde Főnix legendájának harmadik része, amelyben már zajlik a Belső Szféra visszahódítása. Főhősünk, Aidan Pryde, az eltelt húsz év alatt csillagezredessé küzdötte fel magát. Bár ez idő alatt sok dicső dolgot tett, a múlt még mindig árnyékot vet nevére.

Régi ismerőseink közül újra találkozunk Lóval, a szabadvérű harcossal, Joannával, a volt kiképzővel, Kael Pershaw-val, a volt parancsnokkal, és Marthe-tal, a volt társsal. Új ember a „csapatban" Diana, a kiváló mech-harcos, aki valójában Aidan lánya. Erről a tényről azonban a felsoroltak közül csak Joanna tud. Mindannyian fontos szerepet játszanak abban, hogy Aidan a Sólyomgárda vezetőjeként megvívja élete talán legfontosabb csatáját. A csatát, amelynek végeredménye nagyban befolyásolja a klán további előrenyomulását a Föld felé. A csatát, amivel bebizonyíthatja, hogy génjei méltók a génközpontba kerülésre – ez minden tisztavérű harcos számára a legnagyobb elismerés.

Thurston művei nem csupán izgalmas regények, de felvázolnak az olvasó számára egy lehetséges jövőképet is. Vajon tényleg ebbe az irányba fejlődik a világ?

WILLIAM GIBSON
IDORU

KIADÓ: N & N KIADÓ [MÖBIUS SCIENCE FICTION-SOROZAT]
FORDÍTÓ: KODAJ DÁNIEL
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1996 [MAGYAR KIADÁS: 1999]



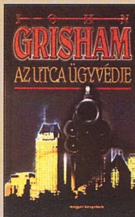
William Gibsont a cyberpunk szülőatyjaként szokták emlegetni. Ebben a regényében is az általa elképzelt – nem éppen pozitív – világ hétköznapjaiba nyújt bepillantást. Egy erősen szennyezet, a nagy cégek, a média és a szervezett alvilág által uralt világba, ahol a világháló már hétköznapi dolog, s ahol az emberek élete furcsa keveréke a fejlett technológiának és néhány régi hagyománynak.

Egy tizenéves rajongót klubja Japánba küld, mert az általuk istenített rockénekes egy számítógépes programmal (egy idoruval) készül frigyre lépni. Hősünk feladata az igazság kiderítése és a tagok tájékoztatása. Chia útközben – tudtán kívül – kapcsolatba kerül egy csempésszel, és rajta keresztül a szervezett alvilággal, akik valamit egyre agresszívebben keresnek nála és környezetében. Ez nem sok jót ígér...

A történet másik szálán Laney útját figyelhetjük meg. Volt cége elől menekül, ezért utolsó mentsvárként elfogad egy ajánlatot: Japánba utazik, ahol egy rockénekes biztonsági főnökének furcsa kérését kell teljesítenie. Az események később még jobban összekuszálódnak, de ez már derüljön ki a regényből. Az Idorut elolvasva bárki fogalmat alkothat arról, mivé válhat világunk, ha nem vigyázunk rá.

JOHN GRISHAM
AZ UTCA ÜGYVÉDJE

KIADÓ: MAGYAR KÖNYVKLUB
FORDÍTÓ: ETÉDI PÉTER
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1998 [MAGYAR KIADÁS: 1999]



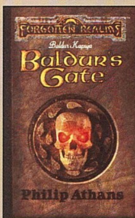
A szerzőről – azt hiszem – mindenki hallott már, hiszen A pelikán ügyirat és az Ügyfél című filmek is az ő regényei alapján készültek. Mivel eredeti foglalkozása ügyvéd, nem véletlen, hogy főként az ügyvédek és a bíróságok világáról szólnak művei.

A történet kezdetén egy ígéretes karrier előtt álló fiatal ügyvéddel ismerkedhetünk meg. Egy hajléktalan vietnámi veterán értelmetlennek tűnő túszejtő akciója – amely tragédiával végződik – elgondolkodtatja saját életéről, értékrendjéről; másrészt zavaró, számára megválaszolhatatlan kérdéseket vet fel. Mit akart valójában a férfi, és miért éppen egy híres ügyvédi irodát szemelt ki magának? Ezek a kérdések, de még inkább a zavaros válaszok, egyre jobban felkavarják az életét, megingatják a világról és saját magáról kialakított képét. Mire feleszmél, már nincs állása, megjárta a börtönt és elköltözik a feleségétől. Az utcán találja magát, ahol a rászorulók ügyvédjeként egyre makacsabbul keresi kérdéseire a válaszokat, miközben igyekszik „ember" maradni. És persze egyre nagyobb bajba kerül...

Érdekes regény, amely többet nyújt egy jól megírt kriminél. A hajléktalanokról ír, de nem szegezi az olvasónak a kérdést: „Te mit teszel értük?" Csupán felveti a problémát: vannak, akik az utcán élnek és segítségre szorulnak.

PHILIP ATHANS
BALDUR KAPUJA

KIADÓ: SZUKITS KÖNYVKIADÓ
FORDÍTÓ: HOPPÁN ESZTER
ELSŐ ANGOL NYELVŰ KIADÁS: 1999 [MAGYAR KIADÁS: 1999]



Nem az első eset, amikor egy sikeres szerepjátékból számítógépes játékot készítenek, majd regény formában is megjelenik. Elég csupán a Pool of Radiance-sorozatra vagy a Curse of Azure Bondsra utalni. Nos, erre a sorsra jutott az utóbbi idők egyik legjobb játéka, a Baldur's Gate is. Természetesen a könyv nem tér el alapvetően a játéktól, de nem is ez a célja. Csupán egy kis életet lehel a programba.

Rögtön az első oldalakon tanúi lehetünk, amint Abdelt és nevelőapját megpróbálják megölni. Az árván maradt főhős elindul, hogy munkát találjon magának, és persze bosszút álljon. Útja során egyre nagyobb bonyodalmak közepén találja magát. Valóban egy halott isten fia lenne? Valóban ő az, aki megakadályozhat egy háborút? Tényleg van egy, esetleg több testvére, akiket meg kell ölnie? A regény elolvasása után választ kapunk ezekre a kérdésekre és többet tudhatunk meg a játék háttértörténetéről, a nevezetesebb szereplőkről.

Windows-tippek

Norton Utilities 3-4

„Peter Norton nélkül ma sokkal kevesebb informatikus lenne"

Windows-rovatunkban az operációs rendszer és a böngészőprogramok után kissé más vizekre evezünk. Na nem nagyon messzire, maradunk a már megszokott operációs rendszerünk környékén, hiszen van néhány olyan segédprogram, amelyről érdemes néhány szót ejtenünk. Korántsem vagyok biztos abban, hogy mindenki ismeri és használja, pedig nálam a feltelepítendő programok listáján igen előkelő helyen szerepel a Symantec cég Norton Utilities programja.

Gondolom, mindenkinek ismerős a név, hiszen még a DOS-os időkben nagy népszerűségnek örvendett a programcsomag. Akkoriban a nyolcas verzióig sikerült eljutniuk a fokozatos fejlesztések alatt. A Windows 95-höz és 98-hoz készült csomag ma a négyes verziónál tart, ami nemrégiben jelent meg a magyar piacon is. Éppen ezért foglalkozunk még a hármassal is, hiszen az az elterjedtebb.

A Norton Utilities 3-ban a különböző segédprogramokat négy fő csoportba osztották, ezek a következők: Find and fix problems – a problémák feltárása és megoldása (részei: WinDoctor, CrashGuard, Disk Doctor, UnErase Wizard, File Compare), Improve performance – a teljesítmény növelése (Speed Disk, Optimization Wizard, Space Wizard), Preventative maintenance – a megelőző karbantartás (System Doctor, Rescue Disk, Image, Registry Tracker), Troubleshoot – hibakeresés (System Information, Registry Editor, Web Services). A segédprogramok elindításának megkönnyítéséről egy Integratornak nevezett kezelőpult gondoskodik, innen mindegyik programot egyszerűen elindíthatjuk. Minden egyes programhoz tartozik egy nagyon jó súgó, amelyben megtaláljuk annak leírását, hogyan kell kezelnünk, milyen beállításokra kell figyelnünk és mire is jó tulajdonképpen. Némely programhoz még demo-animáció is tartozik, amely röviden bemutatja a funkciókat azoknak, akik nem akarják elolvasni a szöveges helpet…

A fontosabb alkalmazások sorában az első a Norton WinDoctor, ami egy nagyon jó program. Tulajdonképpen a Windows korrekt működéséhez szükséges jellemzőket vizsgálja végig, és ha ezekben hibákat talál, szól, majd az esetek 95 százalékban automatikusan ki is javítja. Olyat még nem hallottam, hogy valakinek ennél rosszabb lett volna a gépe, olyat viszont sokszor, hogy jobb. Ha hiányzik néhány file, ha a Windows Registryben hibás bejegyzések találhatók, ha a parancsikonok már nem létező file-okra mutatnak, ha az ActiveX bejegyzései nem megfelelőek, ezeket a program helyre teszi. Én ezt szoktam a legtöbbször használni, rajtam már többször segített így vagy úgy. Igaz, hogy az ActiveX bejegyzésekben már egy frissen felinstallált Windows esetén is talál hibákat, úgyhogy ez egy kicsit rájátszás is a dologra, hogy megmutathassák, mindenképpen van hiba, és megérte megvennünk a programot.

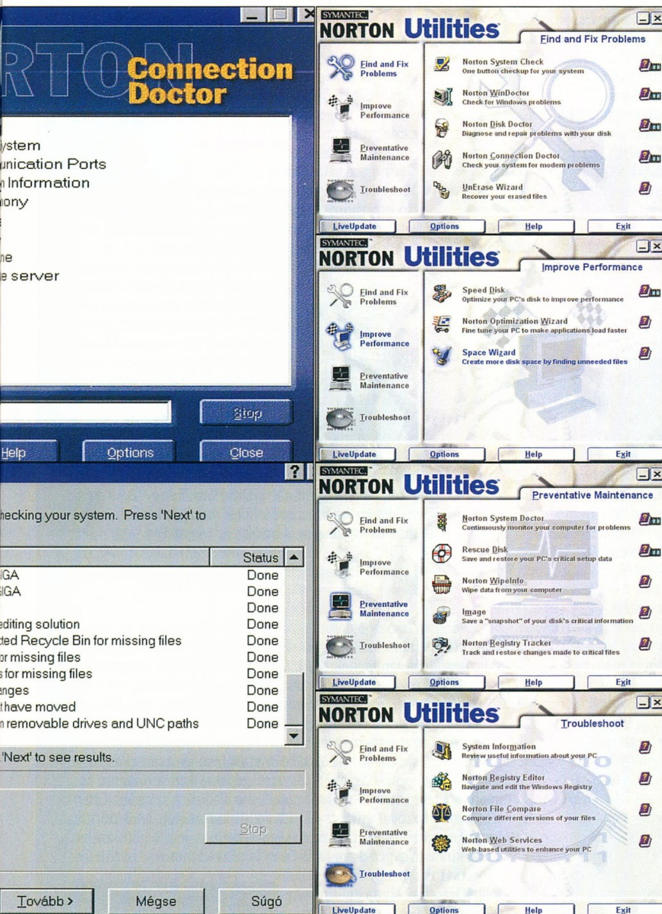


A következő a Norton CrashGuard, ami a csomag telepítése után automatikusan el is indul, és a háttérben figyeli a működő programokat,

gépünket. Funkciója annyi, hogy a lefagyott, beállt programokat vagy megpróbálja helyretenni, vagy ha ez nem megy, akkor bezárni. Ezzel sok esetben sikerül is elkerülni a teljes újraindítást. Konfigurálható ez is, megadhatjuk, hogy a 32 bites vagy a 16 bites alkalmazásokat figyelje (esetleg mind a kettőt). Minden lefagyásról naplót készít, így meg tudjuk nézni, hogy melyik az a program, amellyel nincs valami rendben, és hogy milyen jellegű hibát okozott (melyik modulban stb.).

Windows swap file-ját is optimalizálni egy kissé. Ez a swap file a Windows virtuális memóriája; elég nagy szokott lenni, hacsak nem korlátozzuk manuálisan. Ennek a töredezettségmentesítése már többet lendíthet gépünkön.

Az Optimization Wizard szintén gyorsítja a gépet, részben megint csak a swap file manipulálásával, megkeresi az optimális méretet és beállítja azt, utána pedig áthelyezi a leggyorsabb winchesterünkre. Ezen kívül a különböző alkalmazásokhoz szükséges file-okat egy csoportba rendezi és a winchester elejére helyezi, hogy gyorsabban töltődjenek be. Végül pedig a registryben is változtat, hogy az alkalmazások gyorsabban elérhessék a nekik szükséges bejegyzéseket.



A Speed Disk nevű program arra hivatott, hogy gépünk winchesterét optimalizálja. Tulajdonképpen itt egy viszonylag egyszerű töredezettség-mentesítésről van szó, vagyis ha egy file fizikailag a winchester öt különböző helyén van, akkor az egy helyre kerül és gyorsabban töltődik be. Ami már érdekesebb, hogy képes a

Amiről még szeretnék szót ejteni az a System Information. Ilyen átfogó és teljes rendszerinformációt én még nem láttam egy helyen. Gépünk minden fontosabb részéről kapunk egy nagy halom adatot. Például a videokártya és a monitor összes létező jellemzője, a nyomtatóval kapcsolatos információk stb. Ami különösen jó, az a memóriával kapcsolatos táblázat. Ebben benne van minden olyan program, programrészlet, amely a memóriát foglalja. Megnézhetjük, hogy a Windows alapból, minden alkalmazás vagy program futása nélkül mennyit foglal el. Az eredmény több mint meglepő: 22 MByte! De ezt sok minden befolyásolja. Például a különböző rezidens programok, amelyek már a gép elindulásakor betöltődnek. Így legalább el tudjuk dönteni, hogy pl. az Office Irányítópult ér-e nekünk 5,6 MegaByte memóriát, amelyet folyamatosan lefoglal...

A négyes verzióban elég sok mindent megváltoztattak. Először is sokkal könnyebben konfigurálhatjuk a programot, a különböző opciókat most már ki is kapcsolhatjuk. A hármasban ezt nem tehettük meg, vagy csak nagyon nehezen, és akkor sem mindent. A CrashGuard és a Utility csomag szétvált, már külön kell megvásárolnunk. Mindenesetre a CrashGuardon is javítottak, érdemes beszerezni. Képes a program lefagyásakor elmenteni a munkánkat, még mielőtt az is elszállna vagy a lefagyott program tönkretenné! Sajnos a telepítéskor a régebbi verzió eltűnik, úgyhogy már csak az újat tudjuk használni, de legalább a telepítés folyamatjelzője nem a megszokott unalmas százalékos kijelző.

Megjelent egy SystemCheck nevű segédprogram, ez a gépünket, rendszerünket vizsgálja, ellenben a WinDoctorral, amely csak a Windowsra koncentrál. Nekem lassúnak tűntek a tesztek, ráadásul van olyan, amely egymás után többször lefut – legalábbis az állapotjelzője szerint. Megjelentek összefüggések is a programok között; ha a SystemCheck úgy találja, hogy a winchesterünk túlságosan töredezett, hibajavítás gyanánt elindítja nekünk a DiskDoctort. Azt ugyan már nem követi figyelemmel, hogy el is végzi-e a javítást, egyszerűen úgy veszi, hogy megoldotta a problémát. A WinDoctor is lassult lett egy kicsit, de nem zavaróan.

A Connection Doctor a modemtulajdonosoknak készült. Segítségével megvizsgálhatjuk modemünket és számítógépünket mindenféle hálózati szempontból. Képes ellenőrizni modemünk működését, tárcsázási tulajdonságait. A kapcsolat közbeni jellemzőit is meg tudja vizsgálni, de ehhez fel kell hívnia egy számot, egy Symantec teszt-számítógépet. Sajnos ilyen gép még nincs Magyarországon, egy amerikai számot kell hívnunk.

Bár elsőre nem tűnik soknak a változtatások mennyisége, de miután szinte mindegyik programban eszközöltek néhány változást, mégis egy kifejezetten hasznos programcsomagot kapunk 12 000 forint körüli összegért, ha beruházunk az új Norton Utilitiesre.

Köszönjük Pál Imre segítségét a Business Software Center Kft-től.

CSOKI

Hardver-hírek



Az S3 felvásárolta a Diamondot

A PC-s grafikus termékek piacán egyre erősödő trend az integráció – a nagy hal megeszi a kis halat... Az év elején nagy vihart kavart, amikor az addig kizárólag chipset-gyártással foglalkozó 3Dfx Interactive felvásárolta az STB Systems céget, és ezzel előlépett grafikus kártya-gyártóvá. A válasz nem váratott sokáig magára: az S3 június elején bejelentette, hogy 165 millió dollárért felvásárolja a minőségi grafikus kártyáiról, hangkártyáiról, házi hálózati termékeiről és a Rio MP3-walkmanről ismert Diamond Multimediát. Az S3 elnöke, Ken Potashner szerint az egyesüléssel két fő célt szerettek volna elérni: betörni új termék-területekre, (helyi hálózatok és Internetes alkalmazások), valamint kihasználni a nagy grafikus chipset-gyártó és vezető grafikus kártya-gyártó közötti szoros együttműködést, és az ezzel járó költségcsökkentést. Az S3 és a Diamond az eddigi kapcsolatait nem szeretné megszakítani, így az S3 továbbra is kíván chipseteket szállítani a Creative Labs számára, a Diamond pedig folytatja az nVidia Riva TNT2 chipsetre épülő kártyáinak gyártását. A Creative Labs ezt egy kissé másképp látja – ősztől már nem rendel Savage 4 chipsetet, és leállítja S3 alapú termékpalettáját...

Az S3 elkészítette a Savage 4 chipset mobil gépekbe szánt változatait, így már utazás közben is folytathatjuk a játékot kedvenc 3D akciójátékainkkal. A Savage/IX és Savage/MX mobil grafikus chipsetek 16 MByte memóriát kezelnek, és támogatják a valódi 32 bites renderelést, akár 1600x1200-as felbontásban is, valamint a DVD-lejátszás hardveres gyorsítását. A Savage 3D chipsetben debütált S3TC textúra-tömörítő eljárásról itt sem kell lemondani, így a Quake 3: Arena és az Unreal Tournament is teljes díszében pompázhat notebookokon is. Az S3TC eljárásnál is fontosabb újításnak tűnik azonban, hogy az ígéretek szerint akár öt (!) monitort is képes meghajtani a chipset egyidejűleg. A 3D chipseteknél rendszeresen felmerülő túlmelegedési problémát az S3 mérnökei a 0,18 mikron méretre és az 1,8 Volt feszültségre való áttéréssel kezelték, így a chipset mindössze 1,5 Wattot fogyaszt. Az első Savage chipsetes notebookok szeptembertől várhatók.

ACT Labs Gun System

A minőségi játékkontrollereiről ismert ACT Labs a force feedbackes kormány után most a játéktermekben és játékkonzoloknál már megszokott pisztolyt készítette el PC-hez, Gun System néven. Ez az egység két pisztolyt és egy kézi kontrollert tartalmaz. Két üzemmódban képes működni: ezek egyike, amikor két játékos játszik egy-egy pisztollyal, míg a másik esetben egy játékos egyik kezében egy pisztolyt tart – ezzel céloz – míg a másik kezében egy irányító egységet tartva tud mozogni, illetve forogni a játékban. A második üzemmód a Gun Systemet ideálissá teszi first person shoterekkel történő használatra. A Gun System a konzolgépeknél megszokott eljárást használja, de javítottak rajta, így nagyfelbontású monitorokkal is képes együttműködni, magas képfrissítési frekvencia mellett is. A Gun System két helyen kapcsolódik a PC-hez: egy game port kapcsolatot használ, és egy VGA pass-through csatlakozón keresztül kötődik hozzá. A játéktermekben megszokott tüzelési távolság sajnos még nem próbálható ki otthon, de egészen bíztató, hogy másfél-két méterről is működik a Gun System. A berendezés jelenleg még TV-kimenettel nem működik együtt, de már gondolkodnak a megoldáson. A Virtua Cophoz-szerű játékokban már ki lehetett próbálni hasonló kontrollereket, de a Quake-nél és társainál eddig nem volt erre alkalom. A Gun Systemben ezt úgy oldották meg, hogy a pisztolyon a ravasz mellett elhelyeztek még egy gombot (pl. fegyverváltásra), míg a kézi egység egy analóg kontrollert és három gombot tartalmaz, így képes helyettesíteni az egér és a billentyűzet kettősét. A Gun System külön támogatást igényel az egyes játékokban, de mivel standard DirectInput kontroller, a támogatás megírása nem jelenthet gondot a programozóknak. Az ACT Labs a szélesebb nyilvánosságnak az E3-n mutatta be először a Gun Systemet, azóta nagy az érdeklődés iránta, számos cég akar fejleszteni hozzá játékot. Eddig konkrétan két játék készült rá, a Die Hard Trilogy 2 és az Ed Hunter. A Gun System ára száz dollár körül indul, és később terveznek force feedbackes változatot is belőle.

Anchor EZLink USB Instant Network Kit

Az Anchor Chips Inc. integrált áramkörök tervezésével foglalkozó san diegói cég, amelynek egyik újdonsága a címben szereplő termék. Az EZLinkkel azokat a háztartásokat célozták meg, ahol már több számítógép van, illetve azokat a játékosokat, akik időnként összejönnek egy kis hálózatos játékra. Az EZLink, mint neve is sugallja, egy egyszerűen installálható hálózati megoldás, amely az USB portot használja. Az eszköz installálása gyorsan elvégezhető, mindössze az összekötésre váró gépekre kell a driverét és a szoftvert telepíteni, majd ha ezzel elkészültünk, a speciális EZLink USB csatlakozóval ellátott kábelt kell mindkét gép USB-portjára csatlakoztatni. Az EZLink segítségével nemcsak két gép köthető össze, hanem a gépek egymás után láncba köthetőek, közöttük a kapcsolatot egy-egy EZLink kábellel kiépítve – maximum 17 gép köthető így „sorosan" hálóba. Az EZLink száz százalékosan IPX/SPX-, TCP/IP- és Netbios-kompatíbilis hálózatot hoz létre. A termék rengeteg előnye mellett mindössze két korlátja van: adatátviteli sebessége 5 Mbit/sec, ami játékra és átlagos munkára tökéletesen elegendő,

de nagyméretű file-ok másolása esetén már lassúnak bizonyul, ott a normál LAN jobb megoldásnak számít. A másik probléma az EZLinkkel, hogy az USB/PnP megoldásnak „hála" Win98 alatt hibátlanul megy, azonban Win95 OSR2 alatt akadtak vele gondok... A kábel hossza 16 láb, ami kb. 4,5-5 méternek felel meg, azaz ennél nagyobb távolság nem lehet két gép között. Az EZLink ára 80 dollár körül mozog jelenleg.

Intel tervek az év végéig, és azon túl

Intel PC133 SDRAM nélkül, RDRAM előnyben Az Intel a korábbi tervekkel ellentétben nem támogatja a PC133 SDRAM bevezetését a piacra. Mérnökeik véleménye szerint nem elég megbízható, és ehhez képest nem nyújt elegendő plusz teljesítményt. Külső elemzők véleménye szerint az Intel és a Rambus kettőse az RDRAM jövőjét félti, hiszen a konkurens chipset- és alaplap-gyártók széles körben akarnak piacra dobni PC133 SDRAM-ra épülő termékeket. Mindenesetre az Intel-termékek ezentúl vagy az RDRAM-ot vagy a 100 MHz-es SDRAM-ot kezelik.

Az Intel a hangsúlyt a PC133 SDRAM helyett az RDRAM bevezetésére akarja helyezni. A 400 MHz-es RDRAM maximális adatátviteli sebessége 1.6 GByte/sec, míg a 100 MHz-es buszfrekvenciával hajtott CPU maximális adatátviteli sebessége ennek fele. 133 MHz-es FSB mellett is csak 1 GByte körüli adatot képes megmozgatni a CPU, így az RDRAM képességei a jelenlegi processzorokkal egy ideig még kevéssé lesznek kimerítve. Ezekkel a tényekkel párhuzamba állítva magas árát, kicsit kétséges a gyors elterjedés... A helyzeten a Camino chipset által már támogatott AGP 4X szabvány megjelenése javít, hiszen már AGP 2X alatt is szűk keresztmetszetnek bizonyult néha a PC100 SDRAM maximum 800 MByte/sec adatátviteli sebessége. Ez akkor fordulhatott elő, ha a CPU (max. 800 MByte/sec) és az AGP 2X (max. 533 MByte/sec) egyidejűleg és nagy leterheltséget okozva fordultak a memóriához. Az ilyen esetek előfordulásának esélye az 1066 MByte/sec maximális adatátviteli sebességű AGP 4X és a 133 MHz-es buszfrekvencia mellett működő processzorok színre lépésével megnövekszik, így az AGP 4X-et kihasználó alkalmazások (pl. 3D-s játékok) esetében nagyon jól jöhet az RDRAM által nyújtott plusz teljesítmény. Amit még érdemes megemlítenk, az az RDRAM elnevezése – háromféle változat kerül piacra a tervezett eggyel ellentétben (PC800, PC700 és PC600 RDRAM), ami a gyártási nehézségek eredménye. Az elnevezésben a szám a frekvencia kétszeresét jelzi, ami az előbbi felsorolás sorrendjében 400, 356 és 300 MHz-et jelent. Az utóbbi két változat azért jött létre, mert a RAM-modulok egy jelentős része nem képes megbízhatóan működni 400 MHz-en, csak 356 illetve 300 MHz-re „lefokozva". A korábbi (csak RDRAM-ot használó) tervekkel ellentétben az Intel – biztos, ami biztos alapon – a Camino chipsetbe beépítette két PC100 SDRAM modul kezelését is...

Slot1: külső íven Az Intel tervei szerint a Katmai és Deschutes családdal a Slot 1 platform kifutó ággá válik, és nem folytatják a cartridge-os processzorok gyártását. Addig is a következő termékekre számíthatunk az Inteltől:

Pentium III (Coppermine) Ez a processzor a jelenlegi Pentium III-hoz hasonlóan a Katmai magra épít, de 256 KByte belső (!) L2 cache van benne, melyet teljes processzor órajel frekvenciával hajt, a Pentium III-nál alkalmazott felezett frekvenciával ellentétben! Az L2 cache-nek tehát már nem kell egy kártyán külön hely, így nem szükséges a cartridge-os Slot1 megoldás... A Coppermine 0,18 mikronos technológiával készül, és 100, majd később 133 MHz-es változatban kerül piacra. A Coppermine processzorok mintegy 10 százalékkal gyorsabbak a változtatásoknak köszönhetően (kisebb, de teljes frekvenciával hajtott L2 cache) az azonos órajelű Katmai processzoroknál, ezért a normál PIII (Katmai) processzorok gyártását sem állítja le az Intel.

Socket370-es Pentium III A negyedik negyedévben piacra dobja az Intel, a 0,18 mikronos maggal gyártott Coppermine processzorokat, amelyek Socket 370 foglalatba illeszkednek. Eleinte csak 100 MHz-es buszsebességű változatokat hoznak ki, melyet jövőre követnek a 133 MHz-es verziók. Ezek a processzorok az FC-FPGA-370 változatban készülnek, ahol a névben az FC a Flip-Chip rövidítése. Ez a megjelölés olyan processzorokat takar, amelyeknél a magot nem fedi fém védőlemez, ehelyett a chip belső felületéhez közvetlenül csatlakozik a hűtő, hogy hatékonyabb legyen a hőelvezetés.

Coppermine-128 Az Intel tervei szerint a Celeron processzorok vásárlóinak sem kell sokáig lemondaniuk az SSE utasításkészlet előnyeiről. A jelenlegi Celeronokban a Mendocino mag dolgozik, ami Pentium II plusz 128 KByte belső cache-sel. A jövő Celeronjai a Coppermine-128 nevet viselik jelenleg, és a Pentium II mag és a 128 KByte belső cache mellett az SSE utasításkészletet is tartalmazzák, azaz valójában Coppermine-ok 128 KByte cache-sel... Ezekre a processzorokra 2000 második negyedévében számíthatunk.

Socket 418 dual processzoros rendszerekbe Az Intel egy vadonatúj foglalaton dolgozik Socket 418 néven, amely várhatóan jövőre debütálhat, és dual processzoros rendszerekbe szánják. A Socket 418 felülről kompatibilis a Socket 370-el és 48 plusz tűt tartalmaz.

I820 chipset (Camino) Az Intel 810 nagytestvére – 100 és 133 MHz CPU órajel-támogatás, AGP 4X üzemmód-támogatás, RDRAM és PC100 SDRAM használata jellemzik ezt a chipsetet, amelyre épülő rendszerek októbertől kezdve várhatók.

I810e chipset A már piacon levő Intel 810 egyik utódja a 810e, amely annyiban tér el a normál 810-es chipsettől, hogy támogatja a 133 MHz-es CPU órajel-frekvenciát és a 133 MHz-es display cache buszt.

Solano Szintén a 810 chipset utóda, a 810e továbbfejlesztése: használja az Intel új Command per Clock technikáját és támogatja az AGP 4X üzemmódot egy külső AGP buszos kártyán, viszont a chipset nem támogatja az RDRAM használatát (ez elég furcsa, ismerve az Intel RDRAM-mal kapcsolatos terveit).

CHARLIE

AMD K7: Athlon

Az AMD mintegy másfél évvel ezelőtt hozta nyilvánosságra az új, hetedik generációs processzorának gyártásával kapcsolatos terveit. Az azóta eltelt időszak alatt sokszor és sok minden változott a kiinduló elképzelésekhez képest. Legutóbb a CeBIT-en volt szerencsénk látni egy, már működő K7-változatot, és mostanra eljutottunk oda, hogy az AMD megkezdi a K7 processzorok széria-gyártását, így azok július végéig a boltokba kerülnek a tengerentúlon, Európában pedig a tervek szerint e hónap elején. Induláskor a processzort az AMD austini, Fab25 üzemében kezdik el gyártani, és 2000 első negyedévében kapcsolódik be várhatóan a Drezdában felépített új Fab18, amely már 18 mikronos gyártási méret elérésére is képes. A K7 az első tervek és a széria-gyártás közötti időszakban számos kódnevet kapott, de a végleges elnevezése Athlon lett, amivel az AMD a K7 bajnokhoz méltó teljesítményére szeretne utalni...

A K7 processzor számos területen használ új technikákat vagy fejleszt tovább már meglevőket, ezért érdemes ezekre egyenként, külön kitérni. Az AMD K7 processzor 184 mm^2 alapterületű és 22 millió tranzisztort tartalmaz – mindkét adat kiemelkedően magas értéknek mondható.

Pipelined Design

A K7 egy úgynevezett super-pipelined processzor, ami leegyszerűsítve a következőt jelenti: képzeljünk magunk elé egy gyártósort! Ha az egyes végrehajtandó feladatokat feldaraboljuk kisebb, elemi tevékenységekre, azzal felgyorsítható az egész folyamat. Ennek az alapja, hogy ha az egyes embereknek egyszerűbb feladatokat kell elvégezniük, akkor gyorsabb tempóban tudják azt elvégezni. A super-pipelining ennek megfelelően azt jelenti, hogy a számításokat kisebb elemi műveletekre darabolják, így megemelhető a működési frekvencia. Az AMD processzorokkal kapcsolatban a fő probléma mindig a matematikai processzor (FPU, lebegőpontos egység) teljesítménye volt. A K6 processzor FPU-ja gyorsabb volt ugyan, mint egy azonos órajelű Intel PII-é, azaz gyorsabban tudott egy egyszerű FPU utasítást végrehajtani, de a PII az utasítások felbontásával mégis összességében nagyobb FPU-teljesítményt préselt ki magából. Az első utasítás végeredményének leadása pillanatában már egy másikat számol éppen a processzor, míg egy harmadikat dekódol. A K7-nél már az AMD mérnökei is ez utóbbi utat választották: a pipelined design révén a K7 három utasítást képes egy órajel alatt végrehajtani, ami az alapban gyors utasítás-végzéssel kombinálva kiemelkedő FPU teljesítményt ígér; első ízben lehet egy konkurens processzor FPU-ja gyorsabb az aktuális Intel modellénél...

Utasítás-dekóderek

A K7 három párhuzamosan működő utasítás-dekódert tartalmaz – erre azért van szükség, hogy a bonyolult x86 utasításokat is végre tudja hajtani a RISC-alapokra építkező CPU. (A RISC processzorok lényege, hogy csak a legalapvetőbb műveleteket tudják elvégezni, de azokat nagyon nagy frekvencián – a komplex számításokat elemi műveletek kombinálásával reprodukálják. Az x86-alapú processzorok komplex utasításkészletet használnak (CISC), így az azokra írt alkalmazások csak akkor futnak RISC processzoron, ha az tartalmaz dekóder egységet is, amely lebontja a komplex utasítást elemi műveletekre.) Az x86 utasításokat a K7 processzor kétféleképpen kezeli: az esetek többségében – ha azok egyszerű utasítások – direkt útvonalra kerülnek, így egy gyors dekóderhez jutnak. A kisebbséget képviselő komplex műveletek a vektor-útvonalra „térnek", és ott valamivel lassabban, de dekódolásra kerülnek.

Integer végrehajtó egységek

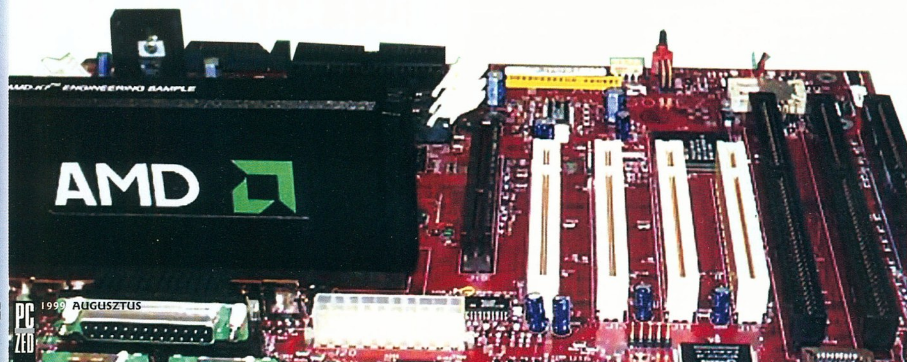
A processzorban három végrehajtó egység és három címgenerátor kapott helyet. Utóbbi gondoskodik arról, hogy a dekódolt utasítások teljes sebességgel kerüljenek végrehajtásra a processzorban. Hogy még optimálisabb legyen a műveletek végrehajtása, beépítettek egy 15 tárral rendelkező utasítás-elosztót is (instruction-scheduler). Ha az egyik végrehajtó egység éppen befejezte a számítást, és az elosztóban levő műveletek között van olyan, amely független a másik két végrehajtó egységben éppen végrehajtás alatt álló műveletektől, azt azonnal elkezdheti végrehajtani a szabad egység.

Matematikai koprocesszor (FPU)

Az FPU a 36 elemű utasítás-elosztó révén 36 műveleten tud dolgozni egyidejűleg három végrehajtó egység segítségével, amelyek a következők:

- Pipelined összeadó, kivonó egység (matematikai, MMX és 3DNow! műveletek),
- Pipelined szorzó egység (matematikai, MMX és 3DNow! műveletek),
- Tároló egység.

Az 500 MHz-es K7 processzor FPU teljesítménye 1 GFLOP körül lesz, ami majdnem duplája a PIII 500-énak!



Cache memória

A K7 processzorban az L1 cache mérete 128 KByte (64 KByte műveleti és 64 KByte adat), ami a duplája a PIII-ban levőnek. Bár a cache méretének növelésével nem áll egyenes arányban a teljesítmény növekedése, de azért ez is hozzájárul az összteljesítmény érezhető javulásához.

A processzor egy kártyán foglal helyet jelenleg, és ott helyezkedik el az L2 cache is. Az induláskor 512 KByte L2 cache-sel szerelt processzorokat szállítanak, de az L2 cache mérete akár 8 MByte (!) is lehet, ami nagy teljesítményű szerverekben jöhet jól. Az L2 cache esetében a méret mellett a másik fontos kérdés az órajel-frekvencia. A Pentium II-esek a CPU órajelének felével hajtják az 512 KByte L2 cache-t, míg a Celeron A-sorozat processzorai teljes CPU-frekvencián teszik ugyanezt, így hiába negyedakkora bennük a cache, a teljesítmény megközelíti a PII-két. Az AMD K7 esetében az L2-frekvencia programozható – a processzor tudja 1/2, 1/3 és teljes órajel-frekvenciával kezelni az L2 cache-t. Induláskor 1/3 tempóval hajtott L2 cache van a processzorokban, de később kihozzák a nagyobb L2 szorzós változatokat is.

Architektúra

Az AMD K7 processzor jelenleg a Slot A nevű kártya-foglalat változatban kerül piacra. A Slot A fizikailag megegyezik az Intel által használt Slot 1-gyel (így a K7 beleillik abba is), de elektronikusan nem kompatíbilis azzal.

A PC-kben manapság használatos buszrendszerek nagy hátulütője, hogy nem támogatják az aszinkron működést. Ez azt jelenti, hogy a buszhoz csatlakozó alrendszerek órajel-frekvenciája egyforma kell legyen, és ez lesz a busz órajele is. Ez mindaddig jó, amíg ezek a frekvenciák megegyeznek, így nem tartják fel, nem lassítják le egymást. Ha azonban gyors egységek mellé berakunk egy lassabb elemet, pl. egy magas órajelű processzor mellé egy ahhoz képest alacsony frekvencián működő RAM-ot, ezzel a lehetséges maximumhoz képest visszafogjuk a rendszer teljesítményét. Ezen a problémakörön segíthet az ún. point-to-point megoldás. Ekkor különböző sebességű (órajel-frekvenciájú) adat-utak működnek egymással párhuzamosan, és ezekhez kapcsolódnak az egyes egységek sebességüknek megfelelően optimalizálva. Így már igen hatékonyan használhatók ki többprocesszoros rendszerekben az egyes processzorok, hiszen azokat is különálló egységként kezeli a rendszer. Az EV6 busz jelenlegi maximális sebessége alaphelyzetben 200 MHz, de egészen 400 MHz-ig felhúzható. Az eddig elmondottak ismeretében teljesen alaptalan hiedelem volt, hogy az AMD csak 133 MHz-en fogja hajtani a buszt, mert a jelenlegi maximális RAM órajel-frekvencia 133 MHz. A CPU 200 MHz-en kommunikál a buszon keresztül már induláskor is, míg a RAM-ot 133 MHz-en hajtja a busz. Az AMD tervei szerint támogatni fogja a 133 MHz-es PC133 SDRAM használatát, míg az Intel jelenleg a RAMBUS DRAM platformot részesíti előnyben. Az AMD tervei szerint a memory interleaving technikát is beveti a nagyobb teljesítmény elérése érdekében. Ez azt jelenti, hogy két 100 MHz-en hajtott, teljesen függetlenített memória-bankot kezel a rendszer, ezek közt osztja meg az adatokat. Ezzel a megoldással megduplázható az adatátviteli sebesség, hiszen külön csatornán áramlanak az adatok.

Összességében elmondható, hogy az AMD a K7 Athlon processzorral úgy tűnik, megtalálta az utat, hogy egy tényleg átütő, valódi hetedik generációs processzort dobjon piacra. Az induláskor is magas (500, 550 és 600 MHz) órajel, a pipelined technika használata révén végre kiváló teljesítményt nyújtó FPU, a hatékony cache-kezelés, néhány belső újítás, és nem utolsósorban a nagy áttörést jelentő EV6 buszrendszer együttesen nyerő elegyet alkotnak, kiváló teljesítményt eredményeznek, ami várhatóan meghozza a sikert az AMD-nek.

A vásárlók és a PC-gyártók egy dologban kell reménykedjenek, hogy a sorozatgyártásban nem lesznek elakadások, és az AMD ténylegesen, időben tud szállítani. Ha nem ismétlődnek meg az AMD korábbi processzorainak piacra dobása után tapasztalt szállítási fennakadások, a K7 az 1999-es év sikere lehet, annál is inkább, mert a Pentium III nem igazán váltotta be a hozzá fűzött nagy reményeket, és a 3DNow! támogatottsága egészen pozitívan alakult az utóbbi időben.

CHARLIE

Az első tesztek egyikében 550 és 600 MHz-es K7-esek teljesítményét hasonlították össze Quake 3: Arena alatt. 640x480x16 bit módban a következő frame/sec értékek adódtak:

	K7-600	K7-550	PIII-500
TNT2 ultra 16 bit	73	68	53
Voodoo3 3000 16 bit	70	65	45

AMD-s forrásból származó hírek alapján a harmadik negyedévben már várhatók a 650 MHz-es K7-esek, a negyedik negyedévben a 700 MHz-esek, míg jövőre az 1 GHz-es K7 processzorok.

Az árakról

Európában a K7 augusztus elsejétől lesz kapható, várhatóan a következő árakon:

Processzor változat	Ár (angol fontban)
Athlon 500 MHz Slot A	397,15
Athlon 550 MHz Slot A	455,90
Athlon 600 MHz Slot A	679,15

Szintén AMD-s forrásból származó hír szerint lesz a K7-ből is socketes változat, amikor azt érdemesnek látja az AMD.

Tesztelték az AMD K7 550 processzort a Pentium III 550 processzorral együtt Bryce 3D-vel, és az eredmények alapján a K7 43 százalékkal gyorsabb volt – ennek megfelelően kevesebb időt vett igénybe a számítás K7-en, mint az azonos órajelű PIII-on.

	K7	K6-III	Pentium III	Pentium II	Celeron A
L1 cache	128 KByte	64 KByte	32 Kbyte	32 KByte	32 KByte
L2 cache	512 KByte-tól 8 MByte-ig	256 KByte	512 KByte-tól 2 MByte-ig	512 KByte	128 KByte
L2 cache sebesség*	1/2, 1/3 vagy teljes	teljes	½	1/2	teljes
Gyártási méret	0,25/0,18 mikron	0,25 mikron	0,25/0,18 mikron	0,25 mikron	0,25 mikron
Super-scalar	9 ops	6 ops	5 ops	5 ops	5 ops
Belső órajel	500-600 MHz	400-450 MHz	450-550 MHz	266-450 MHz	300-466 MHz
Specialitás	superscalar FPU, 3DNow!	L2 cache teljes CPU sebességgel, 3DNow!	Katmai Instruction Set	L2 cache teljes sebességgel,	

*(a processzor órajel arányában). **Slot 1 és Socket 370 változat

Hardver-hírek

Digitális fényképezőgépek 2. rész

Tesztünk második részében néhány új kamerát mutatunk be: ismét szeretném hangsúlyozni, hogy az itt elhangzó dolgok és vélemények szubjektívek. Ettől függetlenül remélem, sikerül sokak érdeklődését felkelteni, hiszen nagyon jó kis masinák ezek. Nekem, ha fényképezőgépet kellene vennem, biztos, hogy most már nem vennék analóg készüléket...

A különböző gépek és kiegészítők, tartozékok árait külön táblázatban találjátok. Mindegyik csak körülbelüli ár, a gépek disztribútortól vagy nagykereskedőtől származnak, kiskereskedelmi forgalomban az árak változhatnak.

Első gépünk a Hewlett-Packard PhotoSmart C30 jelű kamerája. Ez az alapgépek közé tartozik, de egy akkora számítástechnikai cégtől, mint a HP, nem is igazán várhatjuk el, hogy a professzionális piacra törjön be ezen a téren is. A következő tartozékokat kapjuk hozzá az alapcsomagban: magyar nyelvű felhasználói kézikönyv, 4 MByte-os memóriakártya, soros link-kábel, négy ceruzaelem, 220 Voltos hálózati adapter, video link-kábel, hordszíj. A hálózati adaptert a kiegészítő fejek segítségével négy különböző szabványú fali aljzatba dughatjuk be, így nem kell aggódnunk akkor sem, ha külföldre utazunk, és ott szeretnénk a gépünket aktívan használni. A video link-kábelhez kapunk egy EuroScart átalakítót is, így tulajdonképpen az összes videokészülékhez csatlakoztathatjuk fényképezőgépünket. A kézikönyv elég sokat foglalkozik a fénykép-feldolgozó szoftver kezelésével, amire szükség is lehet, hiszen a program angol nyelvű. Három CD-t is találunk a csomagban, egyrészt egy lemezen a drivert és a kamera saját képfeldolgozó programját, azután egy Microsoft Java Virtual Machine CD-t, ami a maximális Java-kompatíbilitáshoz szükséges, és egy jogtiszta (!) Microsoft Picture It! 99 programot. Azt hiszem a tartozékok és programok mennyisége több mint elégséges...

Még mielőtt a gép kezelésébe belemélyednék: a HP Photo Finishing szoftver használata sajnos egy kissé bonyolult. Az egyszerűbb dolgokat is kicsivel körmönfontabban kell megközelítenünk, ha azt akarjuk, hogy minden működjön. Azt már talán nem is kell említenem, hogy a soros kábelkapcsolat itt is ugyanolyan lassú, mint az összes többi ilyen megoldásnál. Ennek a jelentőségére akkor derül fény, ha a hálózati adaptert nem visszük magunkkal, mégis szeretnénk a képeket a gépünkön tárolni, ugyanis a hosszú átviteli kapcsolat fenntartása erősen csökkentheti az elemeink/akkumulátoraink élettartamát, amelyekből a gép négy darabot követel magának.

Alaphelyzetben egy darab 4 MByte-os SanDisk CompactFlash kártyát kapunk, amire negyven kisfelbontású képet rögzíthetünk. Háromféle minőségben rögzíthetjük képeinket a kártyára: normál felbontásban negyvenet, nagyfelbontásban húszat, és nagyon nagy felbontásban nyolcat. A gép legnagyobb felbontása 1152x 872, maximum 24 bites színmélységet használhatunk, értelemszerűen ez a nagyon nagy felbontás, a többi pedig feleződik.

A gépet bekapcsolni úgy tudjuk, hogy elhúzzuk az objektívet védő műanyag fedőlapot. A gép fogása kényelmes, a kezelőszervek kézre esnek, talán az egyetlen rossz pont, hogy az objektív kissé közel esik a gép bal széléhez, így eleinte sokszor láthatjuk ujjunkat a képeken, de erre a kézikönyv is külön felhívja a figyelmünket. Összesen kilenc gomb funkcióját kell megtanulnunk ahhoz, hogy profi módon használhassuk a gépünket, de ebben benne van az exponáló gomb és az LCD kijelzőt ki/bekapcsoló gomb is.

Az autofocus funkció nem túl gyors, ami azt jelenti, hogy a gép fókuszba állásáig várnunk kell – kicsit többet is, mint a többi kameránál. Ez időnként idegesítő, de megvan az a hasznos tulajdonsága, hogy valamire beállítjuk, és utána ezzel a beállítással rögzítünk egy képet teljesen más irányból. A vakut a már megszokott üzemmódokban használhatjuk, azaz van automatikus beállítás, van vörös szem redukció, és természetesen ki-, illetve bekapcsolhatjuk mi is. Az automatikus ki/bekapcsolás egészen jól működik, bár vannak olyan esetek, amikor érdemesebb vaku nélkül készíteni a képeket, annak ellenére, hogy a gép a fényviszonyok alapján bekapcsolná a vakut. A vaku nélkül készített képek szebbek is lehetnek, úgyhogy érdemes próbálkoznunk vele. Az automatikus funkció képes a vörös szem redukciót is alkalmazni, bár itt nem az alanyra érkező fény, hanem a kép teljes egészében érvényes fényviszonyok a meghatározóak.

Az expozíciós idő szintén a külső fényviszonyok függvénye, de manuálisan is beállíthatjuk 0,002-től négy másodpercig terjedő i-



dőtartam között. Az expozíció növelésével az elkészült kép egyre világosabb lesz, hiszen egyre több fény jut a CCD-re. Ha már szóba került a CCD és az expozíciós idő, meg kell jegyeznünk, hogy ez a gép is interlace CCD-t használ a képek rögzítésére. Lehetőségünk van egy kétszeres digitális zoom használatára, ami az Olympus kameráknál megegyező elven működik, azaz ha az elkészítendő kép felbontása nem éri el a maximumot, a gép képes a CCD csak egy bizonyos területét érő képpontokat rögzíteni, ezzel a nagyítás hatását elérve.

A gép hátulján levő LCD kijelzőt használhatjuk a már elkészült képek megtekintésére. Sajnos ezen a kijelzőn lett volna még mit javítani, minősége nem éri el a versenytársakét. Nagyon kicsi, így az elkészített képből igen keveset látunk, legfeljebb azt tudjuk megállapítani, hogy az ujjunk belógott-e az objektív elé vagy elmozdult-e a kezünk az exponálás alatt. Használhatjuk keresőként is, de bár ne tehetnénk... Az ilyenkor megjelenő kép csak nagyon messziről hasonlít arra, amit rögzíteni szeretnénk. Az LCD kijelző a gép leggyengébb pontja...

A következő gép a hosszú nevű Canon PowerShot A5 Zoom. A mezőny fizikailag legkisebb gépe, nagyon szimpatikus már ránézésre is. Egy nagyobb nadrágzsebben is elfér, úgyhogy nem kell azon gondolkodni, hová tegyük. Ettől függetlenül olyan ideális méretet sikerült megtalálniuk a tervezőknek, amivel még abszolút használható a gép, még az objektívet is nehezebben tudjuk betakarni az ujjunkkal, mivel az a bekapcsoláskor automatikusan kiemelkedik a gépből. Az objektívet kikapcsolt állapotban egy fémlapocska védi a koszolódástól, ez a lap is automatikusan nyílik ki. A csomagolás is igen igényes, talán az egyik legszebb dobozban kapjuk. Persze a szép külső nem feltétlenül kell, hogy szép és jó belsőt rejtsen magában...

A legnagyobb és legszimpatikusabb előny, hogy ehhez a kamerához nem kell ceruzaelemeket használnunk, kapunk hozzá az alapcsomagban egy Ni-MH akkumulátort és töltőt. Ez nagyon nagy pozitívum, nem is értem, hogy a többi gyártónak miért nem jutott eddig az eszébe... Az rendben van, hogy lehet ceruzaelem formátumú akkumulátorokat is kapni, de ezek egyrészt elég drágák, másrészt kell hozzájuk egy töltő is, amit külön cipelhetünk magunkkal, például nyaralásra... A hálózati tápellátás is az akkumulátor töltőjén keresztül működik: egy speciális adaptert kapunk, amit a gépbe kell helyeznünk az akkumulátor helyére, és az ebből kilógó kábelt lehet az asztali egységhez csatlakoztatni.

A csomagban a következőket találjuk még: a már említett akkumulátor-töltőt a hozzá való akkumulátorral és egyéb kiegészítőkkel, a fényképezőgépünket, egy RCA csatlakozójú videokábelt, egy soros kábelt PC-hez és egy másikat Macintosh-hoz, egy 8 MegaByte-os CompactFlash memória kártyát, végül egy csuklóra akasztható pántot. A szoftvercsomagban kapunk egy driver CD-t, amelyen rajta van a PhotoStitch 2.2, TimeTunnel 2.3 és a SlideShowMaker 1.2 program PC-s és Macintosh-on működő változata is – ezekhez két kézikönyv is jár. Egy másik CD-n kapunk egy Ulead Kit nevű csomagot, amely tartalmazza a Ulead PhotoImpact 4.0-s verzióját és a hozzá tartozó kézikönyvet. Nyugodtan kijelenthetjük tehát: a kamera szoftver-ellátottsága elég jó...

De nézzük a kamerát! Tulajdonképpen a kezelése kifejezetten egyszerű, igaz, hogy a kezelési útmutatót érdemes elolvasni, mielőtt még hozzálátnánk a fényképezéshez (ez ugyan minden esetben igaz, de volt olyan fényképezőgép a kezeim között, amely annyira egyszerű volt, hogy minden további nélkül magamtól is rájöttem néhány pillanat alatt a kezelésére). A gép üzemmódjai között egy hétállású tekerő-kapcsolóval tudunk választani. Az üzemmódok a következők:

1. Lock, ebben az esetben van a kamera kikapcsolva.
2. Auto mode. Ez a fényképezésre szolgál, de ebben az esetben a gép igyekszik minden jellemzőt (expozíció, fókusz, fehér-egyensúly stb.) automatikusan beállítani. Ennél az üzemmódnál kevesebb kezelőgombot kell használnunk és a beállítások menüpontjai is mások.
3. Program mode. Ez a fényképezés manuális üzemmódja. Itt minden jellemzőt kézzel tudunk beállítani, akár a menü, akár a kezelőgombok segítségével. Ebben az üzemmódban lehet tömörítetlen képeket is készíteni.
4. Stitch assist mode. Ez a panoráma-képek készítéséhez való. A kijelzőn megjelenik az előző kép és hozzá tudjuk igazítani a következőt. Természetesen utána a géphez kapott szoftver segítségével össze tudjuk fűzni ezeket a képeket egy nagy képpé. Erre a célra külön segédprogramot kapunk.
5. Play mode. A képek megtekintésére.
6. Multi mode. A rögzített képeket tudjuk megnézni, de ebben az esetben egyszerre kilencet mutat a gép a kis LCD kijelzőn.
7. PC mode. Ez szolgál az adatátvitelre.

A géppel három különböző felbontásban rögzíthetjük a képeket, ötféle minőséget tudunk így elérni. Ez úgy lehetséges, hogy van egy nagy méretű (1024x768) rögzítés, de ezt normál és jó minőségű JPEG tömörítéssel is használhatjuk. Normál esetben egy kép 180 KByte, jó minőségnél ez 80 KByte. A kis méretű képeknél (512x384) ugyanezt az elvet alkalmazhatjuk, ebben az esetben 30 és 60 KByte-os képeket kapunk. Az utolsó a tömörítetlen rögzítési mód, ún. CCD Raw, ez megközelítőleg 900 KByte-os képméretet jelent. Amit máshol nem tapasztaltam: a kép minőségének változtatásakor az LCD kijelzőn megjelenő kép is változik! A méretek adataiból viszonylag egyszerűen kiszámolható, hogy a 8 MByte-os memóriakártyán mennyi különféle felbontású kép fér el (42, 94, 133, 266, illetve 8).







Nem akarom ismételni magam, a gép tulajdonképpen minden eddig megismert funkcióval rendelkezik (a vaku kezelése, auto fókusz, expozíciós idő állítása, fehér-egyensúly változtatása, makro mód a nagyon közeli tárgyak fényképezéséhez, sorozatkép készítése, video-kimenet), a kezelőszervek is hasonlóak a már tárgyaltakéhoz. A gombok esztétikusan vannak elhelyezve, kicsi az esélye annak, hogy valamit akaratlanul bekapcsoljunk, megnyomjunk. Egyedül talán a zoom állítása szokatlan kissé, legalábbis az eddigi gépekhez képest.

Amit még szeretnék megemlíteni, azok a különbségek, illetve pozitívumok: az LCD kijelzőt már említettem, nagyon jól használható keresőként is, és szép képet ad, mind a fényképezés, mind a visszanézés alatt. A panoráma képek készítése is elég jó, nemcsak vízszintesen, hanem függőlegesen is készíthetünk képeket, sőt, akár 2x2-es mátrixban is. Ehhez az LCD kijelzőn látszik, hogy most éppen mit fényképezünk és mi volt már eddig. Azonnal tudjuk illeszteni a képeket, mind a panoráma-, mind a mátrix-alaknál. Persze ilyenkor nem látszik minden tökéletesen, de azért annyira részletes a kép, hogy össze tudjuk rakni. Az egyik mellékelt programmal viszonylag egyszerűen össze tudjuk illeszteni az így elké-

szített képeket, de ha szerencsénk van (vagy már profik vagyunk a dologban), akkor a gép magától is képes összerakni a képeket egyetlen nagy fényképpé.

Ami viszont nekem nem tetszett, az a Twain szabványú driver. Ennek segítségével tudjuk a képeket lementeni a gépből, csakhogy ehhez szükség van egy képmanipuláló programra is (amit persze kapunk hozzá). Ez egy számomra kicsit nyakatekert megoldás, érdekes módon a Canon DC210-es fényképezőgépében egyszerűen a Windows Intézőben megjelent egy „meghajtóként" a gép, és onnan simán át lehetett másolni bárhová a képeket, aztán azzal néztük meg, azzal manipuláltuk, amivel csak akartuk.

Nincs a gépben digitális zoom funkció, de én ezt egyáltalán nem hiányoltam. Az utolsó kiemelendő dolog a gép menürendszere. Eleve az, hogy nem kell minden menüpontot mindig végiglapoznunk, egy nagyon szép és elegáns megoldás. Ez teszi lehetővé azt, hogy legalább harminc különböző menüpontban állíthatjuk a gép mindenféle jellemzőjét, és mindezt úgy, hogy ha valaki nem akarja állítgatni a dolgokat, lehet, hogy soha nem is látja ezeket a menüpontokat.



Hátra van még két Agfa fényképezőgép. Mindkét gépben a CCD maximális felbontása 1,3 millió pixel, azaz 1343x972 képpont. Ennek ellenére mindkét gép a következő négy felbontással tud képeket rögzíteni: 1680x1200, 1280x960 és 640x480. Egy 8 MByte-os kártyára 12, 24, illetve 97 darab képet rögzíthetünk. A fekete-fehér üzemmódot kifejezetten szövegek fényképezésére fejlesztették ki, ezzel könnyen helyettesíthetjük az asztali szkennert, ha szöveget akarunk bevinni a gépünkbe. A legnagyobb felbontását a gép már szoftveres technológiával éri el, ez a PhotoGenie. Nem interpolációval éri el a nagyobb felbontást (ebben az esetben egyébként még nagyobb felbontásnak kellene kijönnie), hanem egy intelligens, saját Agfa-fejlesztésű eljárást használja erre. Ezzel az elkészített képeket „átépíti", és így növeli meg a felbontásukat. Ezen kívül a JPEG tömörítésből adódó képhibákat is kiszűri – ez minden felbontásra érvényes.

Az Agfa-gépek az Olympusnál már megismert SmartMedia memóriakártyákat használják. Kapható floppy adapter is hozzá, ezt már az előző számban dícsértem eleget, sokkal kényelmesebb, egyszerűbb és gyorsabb, mint a soros portot használni. Mindkét géphez az Agfa PhotoWise nevű programját kapjuk meg egy CD-n. Ezt hat különböző nyelven telepíthetjük, sajnos a magyar nincs ezek között. A program kezelése egyszerű, könnyedén áttölthetjük elkészült képeinket a számítógépünkre. Egy-egy kép áttöltése után jön az Agfa PhotoGenie. Az áttöltés természetesen soros kábelen történik, a sebessége az ilyen megoldásoknál szokásos (azaz lassú). Amikor a programból kilépünk, automatikusan megkérdezi, hogy akarjuk-e törölni a már elkészített képeket. Az elemeket viszont nem különösebben fogyasztja le az áttöltési folyamat. Egyébként, ha nem teszünk a géppel semmit, felvétel üzemmódban 60 másodperc után, visszajátszás módban öt perc után automatikusan kikapcsol a gép.

Az Agfa ePhoto 1680-as ránézésre egy kicsit furcsa, talán ez a mezőny „legdesignosabb" gépe. Az objektívet és a vakut a gép törzséről le kell fordítanunk használat előtt. Ami nekem hiányzott, az talán ebből a kialakításból következik, de normális kereső nincs a gépen, csak az LCD kijelzőt használhatjuk a fényképek készítésére. Eddig mindenhol azt írtam, milyen jó, hogy használhatjuk keresőnek az LCD-t is, de attól még egy normál kereső is ugyanúgy szükséges lenne, digitális fényképezés ide vagy oda... Előny viszont, hogy nem kell hajlonganunk a kép készítéséhez, elég a gépet a megfelelő helyzetbe tekernünk, akár még magunkat is könnyen lefényképezhetjük! Ha normál keresős géppel akarunk mindenféle extra szögekből valamiről képet készíteni, bizony magunkat is jól megmozgatjuk. Ez volt a legnagyobb gép a fizikai méreteket tekintve, annyira, hogy két kézzel kell használnunk, ha biztosra akarunk menni.

Az aktuális beállításokat is a kijelzőn követhetjük nyomon kis ikonok formájában, de az ikonokat ki is kapcsolhatjuk. A gép kezelése igen egyszerű, összesen hat gombot találunk az egész gépen, ebből az egyik az exponáló, kettő a zoomoláshoz, egy a gép funkciójának kiválasztásához (Play, Record, Off), egy a kis információs ikonok ki-bekapcsolásához használható, és van egy olyan tekerőgomb, amivel a beállításokat tudjuk megváltoztatni. Ez szimpatikus, ugyanis a változtatás úgy történik, hogy először benyomjuk ezt a gombot, aztán kiválasztjuk a funkciót, amit meg szeretnénk változtatni, megint benyomjuk, erre megjelenik az összes választási lehetőség (ez maximum négy), odatekerünk az általunk kívánt részhez, és újra benyomjuk a gombot. Ez egészen praktikus és könnyen kezelhető, hiszen mindehhez egyetlen gombot kell használnunk, nem kell keresgélni a megfelelőt. Viszont ha sok mindent meg szeretnénk változtatni, az tovább tarthat. Ezt a gé-







pet négy ceruzaelemmel vagy hálózati adapterrel üzemeltethetjük. A hálózati adapter nem alaptartozék, viszont számomra meglepő módon elég sokáig bírja a négy elemmel, igaz, Olympus Camedia ceruza akkumulátorokat használtam a géphez, amit nyilvánvalóan kifejezetten digitális fényképezőgépek használatára fejlesztettek ki.

Ennek a gépnek a funkciói nagyjából megegyeznek a már megismertekkel. A vaku üzemmódjai is a szokásosak (kikapcsolt, bekapcsolt, vörös szem, automata). Használhatunk háromszoros folyamatos optikai zoomot, vagy kis felbontás esetén kétszeres digitálisat. Van egy éjszakai üzemmódja is, ezt sötétebb szobákban vagy éjszakai kültéri képeknél érdemes használnunk, nagyobb fényérzékenységre állítja magát a gép ilyenkor, és igen jó képeket tudunk vele készíteni rossz körülmények között is. Ebben az esetben ugyan megváltozik az LCD viselkedése, majdnem olyan gyenge minőségű lesz, mint a HP gépé...



Készíthetünk panorámaképeket is, de erre a kézikönyv is azt ajánlja, hogy használjunk állványt, hiszen nekünk kell manuálisan a megfelelő képeket elkészítenünk – viszont felvehetünk olyan képet ezzel a szobánkról, ami olyan, mintha az egész egyben lenne, egy folyamatos kép, ami önmagába visszafut.

Van egy menü-alapú konfigurálási lehetőség, itt (az alapbeállításokon kívül) elég sok funkciót tudunk állítani. Az automata önkioldót öt és tíz másodpercre állíthatjuk, ha használni szeretnénk. A fókuszálás beállítását is megváltoztathatjuk, legalábbis olyan szinten, hogy automata, makro (nagyon közeli), 1 m, 2 m, 5 m és végtelen. Ezzel némileg tudjuk befolyásolni elkészült képeink minőségét. Az expozíciót is bő választékban variálhatjuk, egyrészt 0,002-től egészen fél másodpercig, ráadásul ezt még manuálisan állíthatjuk be. A finomhangolót, illetve a rekesznyílását is állíthatjuk három lépésben, ezzel is a CCD-re jutó fény mennyiségét szabályozva. A fehér-egyensúlyt úgy tudjuk változtatni, hogy valamire ráirányítjuk az objektívet (egy fehér lapra érdemes), és ez alapján állítja be magát a gép, amit aztán el lehet menteni, hogy ezt használja a későbbiekben. Csatlakoztathatunk külső vakut, és ennek a jellemzőit is megadhatjuk a gépnek. Természetesen van teljesen automata üzemmód is, ebben az esetben minden jellemzőt az aktuális helyzetnek megfelelően állít be a gép.

Az utolsó gép az Agfa egyik legújabb modellje, az Agfa ePhoto CL50-es – ennek megfelelően szolgáltatásaiban igen jó helyen helyezkedik el. Tulajdonképpen sok mindenben hasonlít az előző gépre, de sok plusz szolgáltatása is van, amelyeket érdemes megemlíteni. Az alapfelszereltsége nem rossz (tok, szíj, egy 8 MByte-os SmartMedia memóriakártya, négy ceruzaelem, soros kábel, Macintosh-hoz átalakító, videokábel), de sajnos az alapcsomagban itt sem kapunk hálózati adaptert.

A hátsó LCD kijelző jó minőségű, mindenféle fényviszony mellett használható. A kijelző fölött van egy kis felnyitható ajtó, ami azt a célt szolgálja, hogy a napfényt felhasználhassuk, vagyis szabad ég alatt képes a gép a kijelzőt kis fényerőn üzemeltetni, és a napfényt hívja segítségül ahhoz, hogy használhassuk. Ezzel is az elemek élettartama növekszik. A felbontások és a rögzíthető képek száma az előző kamerával egyező, a szükséges felhasználói program is ugyanaz. Mindazt tudja, mint az 1680-as, valamint még a következőket:

640x480-as felbontásban tud sorozatfelvételt készíteni, nem túl gyors mozgás fázisait tökéletesen rögzíthetjük ily módon. Ebben a felbontásban használhatunk digitális nagyítást, ezzel együtt már akár hatszoros nagyítást is el tudunk érni, ami kettőtől hatig folyamatosan változtatható. Van külső vakuszinkron, ilyenkor a gépbe épített vaku villanása aktiválja a külső vakut. Értelemszerűen csak olyan külső vakut tudunk használni, ami rendelkezik villanófény-szenzorral.

A beállítási menüpontok nagyon hasonlítanak az előző Agfa-géphez, de van néhány plusz dolog, ami csak itt jelenik meg. A fókusz és expozíció beállítási lehetőségei ugyanazok, de megjelenik egy fénymérési beállítás is. Ennek segítségével megváltoztathatjuk a fénymérés módját, használhatunk középsúlyos fénymérést: ilyenkor a gép megméri a kép egészén a fényt, és a középső területet hangsúlyozza. Lehet egy 64-es mátrix alapján is a fényt mérni, itt az összhatás alapján állítja be az expozíciót. Végül van egy „spot" variáció, ebben az esetben a gép kizárólag a kép közepének egy pontján méri a fényt.

A fehérszín-egyensúly állításának is vannak újabb opciói, használhatunk négy különböző előre beállított értéket (napfény, felhős, lámpafényes és neonfényes), illetve beállíthatjuk manuálisan a rendelkezésre álló fényviszonyok szerint. A visszajátszásnál megjelenő menüben is találhatunk néhány újdonságot. A képeket a már szokásos módon (egyenként, egyszerre többet és folyamatos egymásutánban) tekinthetjük meg. A képeket törölhetjük egyenként, egyszerre többet vagy mindet. Lehetőségünk van az általunk kijelölt képek levédésére is, sőt, a képekhez rögzíthetünk hangfelvételt, amolyan memo-jelleggel, például, hogy melyik kép mit ábrázol. Utána ezt a csatlakoztatott számítógépen vagy TV-n (ha van hangbemenete) tudjuk meghallgatni. Olyan videokábelt kapunk a gép mellé, amelynek video- és audio csatlakozója is van.

Csatlakoztathatunk a géphez nyomtatót is, és közvetlenül a fényképezőgépből ki is nyomtathatjuk az elkészült képeket. Nyomtathatunk egyszerre, egyenként vagy csoportosan is, de sajnos ezt a részt nem volt lehetőségem kipróbálni.

Kissé nehéz dolgom van a két cikk után, amikor ítéletet kell(ene) mondanom a gépekről. Nekem a legszimpatikusabb gép a külső és belső tulajdonságai, valamint az ára alapján a Canon PowerShot A5 Zoom volt. Egyetlen dolog szól ellene, a viszonylag kis felbontás, de aki úgy gondolja, hogy ez neki elegendő, annak ezt ajánlom. Viszont a legszebb képeket egyértelműen az Agfa ePhoto CL50-es géppel készíthetjük. Az egyéb plusz szolgáltatásokban, energiagazdálkodásban szintén első és még az ára is (viszonylag) elfogadható. Az Olympus 1400-as sorozatának véleményem szerint van még mit fejlődnie, de az biztos, hogy nagyon ígéretes a progresszív CCD technológia...

Hewlett-Packard PhotoSmart C30	132 000 Ft
Agfa ePhoto 1680	168 000 Ft
Agfa ePhoto CL50	184 000 Ft
Canon PowerShot A5 Zoom	139 000 Ft
8 MByte-os CompactFlash memóriakártya (HP vagy Canon géphez)	12 000 Ft
20 MByte-os CompactFlash memóriakártya	24 000 Ft
Párhuzamos portra kötehtő CompactFlash adapter	24 000 Ft
Ceruza akkumulátor és töltő Agfa gépekhez	12 000 Ft
Hálózati adapter Agfa gépekhez	14 000 Ft
8 MByte-os SmartMedia memóriakártya Agfa gépekhez	8000 Ft
16 MByte-os SmartMedia memóriakártya	16 000 Ft
Floppy adapter	24 000 Ft

Szeretném megköszönni Borszéki Sándor kollégámnak a HP gépet és a szíves közreműködést, valamint a HRP Hungary Kft. (1133 Budapest, Véső u. 5-7., Tel.: 452-4600) legszebb munkatársnőjének, Jachimek Krisztinának az Agfa és Canon gépeket, illetve a segítséget. Nélkülük ez a cikk nem készülhetett volna el.

CSOKI

Minden, amit tudni akartál a nyomtatókról 3.

Tintasugaras nyomtatók

Az alapok megismerése után az első printer-típus, amit részletesen kivesézünk, a tintasugaras nyomtató, és annak különböző változatai. Miután elsősorban ez az a típus, amit az egyszerű, otthoni felhasználók is vásárolnak, ezért ezzel foglalkozunk a legtöbbet.

A tintasugaras nyomtatók által nyújtott minőség valahol a mátrix- és a lézernyomtató között volt eddig, de az új technológiáknak köszönhetően a tintasugaras nyomtatók kezdik megközelíteni a lézernyomtatók minőségét. Természetesen csak a hasonló árfekvésű nyomtatókat vethetjük össze, hiszen egy több millió forintos lézernyomtató könnyedén túlszárnyalja a százezres tintasugaras nyomtató minőségét. A tintasugarasok két fő típusát lehet megkülönböztetni, az egyik a buborék-technológiát használja, a másik pedig a piezo-technológiát.

A tintasugaras nyomtatókat leginkább ott használják, ahol lényeges szempont a csendes működés, a kép minősége, és természetesen a beszerzési és fenntartási költség – hiszen lézernyomtatóknál jóval olcsóbban kapjuk ugyanazt a nyomtatási minőséget, illetve a színes nyomtatás esetén sokkal olcsóbban nagyon jó minőségű képeket készíthetünk. A tintasugaras nyomtatók egyik legnagyobb előnye, hogy a színes nyomtatást igen jó ár-teljesítmény viszony mellett teszik lehetővé. Többek között ez a tényező is hozzájárult ahhoz, hogy ma már egyre több tintasugaras nyomtató van üzemben, és számuk folyamatosan nő. A tintasugaras nyomtató alacsony nyomtatási költsége és kiváló nyomtatási minősége széles körű felhasználást tesz lehetővé. Továbbá alkalmas számítógépes grafikonokról, valamint scanner vagy digitális kamera által számítógépre vitt fotókról készített másolatok nyomtatására, ami azt jelzi, hogy alkalmazhatóságának köre egyre bővül.

Napjaink tintasugaras nyomtatói a „szükséglet szerint történő cseppentés" elvén működnek. Egyenként irányított, nagyon kicsi, különálló tintacseppekből bármilyen rajzolat összeállítható. Egy tintasugaras nyomtató számára meghatározó technológia a tinta szabályozása, vagyis az a képesség, hogy egyforma tintacseppecskéket pontosan a megfelelő helyre és nagy sebességgel lövelljen a papírra. A tinta szabályozása alapvető tényező az új nyomtatótípusok esetében is. A tintasugaras nyomtatók a nyomtatófejből lövik ki a papírra kerülő festékcseppeket. A nyomtatófej több tintakilövő nyílást is tartalmaz, ezeknek a fúvókáknak nevezett nyílások száma igen változó (akár 128 is lehet). A két legelterjedtebb tintakilövési eljárás az EPSON által kifejlesztett piezoelektromos metódus, illetve a Canon, valamint a Hewlett-Packard által támogatott és kitalált buborékos (bubble jet), vagy más néven termikus tintakilövési módszer.

A bubble jet technológia

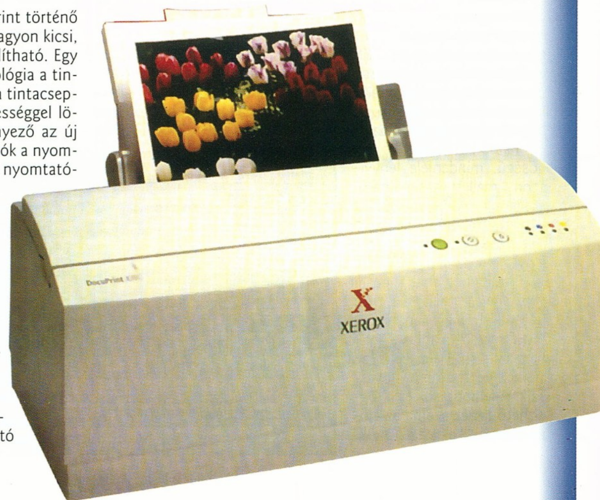
A buborék-technológiára épülő tintasugaras készülékkel készült nyomtatást felismerni a majdnem tökéletesen fekete, de enyhén „szőrös" szélű betűkről, valamint a sima, bár néhol a papírt nedvesen feldomborító felületről. Ezeknek a nyomtatóknak a nyomtatási minőségét befolyásolja:

- a készülék típusa,
- a nyomtató maximális felbontása,
- hogy milyen felbontást használunk,
- egyéb technikai jellemzők,
- a papír felületi minősége és fajtája,
- a nyomtatófej tisztasága,
- a készülék állapota,
- a festék minősége.

A buborékos módszernél egy fűtőellenállással felmelegítik a fúvóka végét, aminek hatására a tinta párologni kezd, és gázbubo-









rékká alakul, a bekövetkező nyomásnövekedés pedig egy tintacseppet lő ki a papírra. Ezután csökken a hőmérséklet, az ezzel járó nyomáscsökkenés olyan mennyiségű tintát szippant be a tartályból a fúvókába, amely megegyezik a túlnyomás révén kilőtt tinta mennyiségével. Ezért a buborékos nyomtatófejek működése egy hő-elem melegítésének és hűtésének gyors változásán alapul, oly módon, mint amikor egy izzólámpát ki-be kapcsolgatunk. Ennek a rendszernek velejárója a nyomtatófej relatíve rövid élettartama. Éppen ezért a buborékos nyomtatók legnagyobb részében cserélhető nyomtatófej van, amelyet a tintapatron kifogyásakor (kb. egymillió karakter után) egyszerűen eldobunk. Vannak azonban olyan buborékos nyomtató rendszerek is, amelyeknél százmillió karakterre elegendő nyomtatófejet és cserélhető tintapatront alkalmaznak. Eleinte a buborékos technológia uralta a piac mintegy 95 százalékát, de amióta az EPSON néhány évvel ezelőtt bejelentette a többrétegű nyomtatófejet, amellyel jelentősen sikerült a nyomtatási minőséget javítania – a piac ezzel kiegyenlítődött. A nyomtatási minőség tökéletesítésére irányuló verseny eredményeként született meg az a modulációs eljárás is, amely a kilőtt tinta mennyiségét szabályozza. Ennél a módszernél a fúvókák átmérője nem állandó, ami lehetővé teszi változó méretű cseppek előállítását. Ezáltal szemmel láthatóan javul a felbontás, különösen színes nyomtatók esetében.



Egészen új, de sajnos kissé drága volta miatt csak szűk körben alkalmazott technológiát képvisel a szilárd festék kilövésén alapuló eljárás. Az itt használt tinta szobahőmérsékleten szilárd, felfűtött állapotban pedig folyékony halmazállapotban van jelen a festéktartály belsejében. Kilövés után a festékcseppecske a környezet hűvösebb levegőjével érintkezve megszilárdul, és ahelyett, hogy beszívódna a papírba, lerakódik annak felületén. Az eredmény: fokozott pontosság, valamint a folyékony tintát használó nyomtatókra kisebb-nagyobb mértékben jellemző elmosódás teljes megszűnése. Megvan azonban e figyelemre méltó technológiának is a maga komoly hátránya: a nyomtatás megkezdése előtt fel kell fűteni a festéktartályt, márpedig az ideális hőmérséklet eléréséhez akár egy órás (!) fűtésre is szükség lehet. Éppen ezért ezt a nyomtatófajtát általában állandóan bekapcsolt állapotban tartják.

A tintasugaras nyomtatás előnyei jól ismertek: kiváló nyomatási minőség, elfogadható ár, csendes működés. Viszont a csendes működéshez hozzátartozik az is, hogy zajt kelthet a nyomtatóban akár a nyomtatófejet mozgató léptetőmotor, illetve a papírmozgató mechanika is, tehát nem lehet teljesen néma nyomtatásról beszélni (egyelőre). Ami a technológia hátrányait illeti, említettük, hogy a legjobb nyomtatási minőség eléréséhez speciális papír szükséges, de ugyanakkor meg kell említeni azt is, hogy a papíron kívül más hordozókra is nyomtathatunk (pl. az írásvetítőknél használatos fóliára)! Sajnos még a legjobb tintasugaras berendezések által nyomtatott szöveg betűinek széle is recézettebb, mint akár egy 300 DPI-s lézernyomtatóé, de ez a „cakkosság" nem olyan mérvű, hogy ne használhassuk akár üzleti célokra is. A tintasugaras nyomtatók szürkeárnyalatos képei viszont gyakran szebbek, mint a lézer- és LED-nyomtatóké! A festék beszáradásával és a fúvókák eldugulásával kapcsolatos korábbi problémák mára teljesen megszűntek. Sőt, a nyomtatáshoz használt festék is jóval tartósabb, mint volt, ezért a vele készült dokumentumok élettartama is meghosszabbodott. A megbízhatóság ma már nem jelent problémát a tintasugaras gépek esetében. Vállalati, irodai alkalmazásoknál viszont kénytelenek eltűrni a gyorsabb és egyre olcsóbb lézernyomtatók fölényét. A színes tintasugarasok mindenféle grafikát vonzóbbá tesznek, és olyan szoftverek tartoznak hozzájuk, amelyekkel az üdvözlőkártyától a pólókat díszítő ábrákig szinte bármit kinyomtathatunk.



Egy jó nyomtatóval szemben fontos követelmény, hogy az alapfeladatok, például a papír betöltése és a festékpatron cseréje egyszerű legyen. Érthető módon a könnyen használható vezérlőszoftverekre is szükség van, amivel olyasféle bonyolult lehetőségek is beállíthatók, mint például több kicsinyített oldal nyomtatása ugyanarra a lapra.



A PIEZO-TECHNOLÓGIA

A legtöbb gyártó lemondott a piezo-technológia fejlesztéséről, mivel a gyártási folyamat igen bonyolult és költséges volt. Az EPSON cég döntött a fejlesztés mellett, és a piac jelenlegi helyzete alapján azt mondhatjuk, hogy nem volt felesleges a befektetett tőke és energia. Az eredmények világosan láthatók: nagyszerű nyomtatási eljárás, sebesség, gazdaságosság, nyomtatási minőség és környezetbarátság.

A piezo-technológia nagyszerű minősége és alacsony nyomtatási költsége folytán radikálisan rázta meg a tintasugaras nyomtatók piacát. A tesztek bizonysága szerint a piezo-technológia adja a ma elérhető legjobb nyomtatási eredményt kategóriájában. A karakterek körvonala tiszta, éles, szatellit cseppek nélküli, olyan, mint a lézernyomtatóké, fedettségük egyenletes, formájuk határozott. Ez a tintacsepp-képzés és kilövés módszerének köszönhető.



A piezo kristály elektromos feszültség hatására megváltoztatja térfogatát. Több tulajdonsága miatt is tökéletesen alkalmas nyomtatófej céljára:

- jól vezérelhető,
- szerkezeti kifáradás nélküli nagy szilárdság,
- igen alacsony reagálási küszöb,
- széles szabályozási tartomány,
- terhelhetőség, robusztusság.

A piezo kristálynak nincs válaszidő-késése, és igen magas frekvencia érhető el vele. Röviden: a piezo kristály rendkívül robusztus, nagy nyomást bír ki, gyorsan és széles sávban reagál. Ezeket a tulajdonságokat kihasználva hozták létre a kutatók a többrétegű működtető fejet. A többrétegű a rendkívül kis helyen több, mikroszkopikusan vékony piezo lemezke kombinációját jelenti – noha a működtető fej több ezer piezo szálból áll, átmérője csak néhány század milliméter! A tintasugarak tetszőlegesen helyezkedhetnek el, ezáltal sokkal nagyobb felbontóképességet lehet elérni, mint a termikus elven működő nyomtatófejeknél. A nyomtatott áramköri lapon elfér a nyomtatófej, és egy fekete fedél alatt a vezérlő elektronika és a tintapatronnal való összeköttetés. Ez az egész így együtt kevesebb helyet foglal el, mint például egy tűs nyomtatófej önmagában és mindössze néhány gramm súlyú.

A többrétegű működtető fej mikroszkopikus lemezkéi az elektromos impulzus hatására megnyúlnak (az impulzus hossza mindössze öt mikroszekundum). Ezután a nagy rugalmasság következtében a fej visszanyeri eredeti méretét. A rendkívül gyors reakcióidő teszi lehetővé a 20 kHz-es kilövési frekvenciát, ami négy-ötszöröse a hagyományos, termikus tintasugaras fejekkel elérhetőnek. A kilövési nyomás rendkívül nagy, kb. százszorosa a buborék technológiánál használatosénak, ugyanakkor, sokkal kisebb energiára van szükség, mint a hő-elem melegítéséhez.

A piezo nyomtatófejek a kristálydeformáció elvén működnek, ami nem jár kopással. Emiatt a piezo nyomtatófejek legalább egymilliárd karakter kinyomtatására képesek. A ma használatos többrétegű működtető fejek állandó nyomtatófejek, nincs szükség a cseréjükre. Az ilyen nyomtatók élettartamát minimálisan 75 000 oldalnyira tervezték. Ez az érték jelentősen felülmúlja a buborék-technológia értékeit. Továbbá ezek a nyomtatófejek nem kerülnek kidobásra, ami szintén előnyükre írható. Az ilyen nyomtatófejeket cserélhető tintapatronokhoz tervezték. Ez már önmagában is költség-megtakarítást eredményez. A buborék-technológiával összehasonlítva végeredményeképpen azt kapjuk, hogy a nyomtatók azonos élettartamával számolva a piezo-technológiával elkészült nyomtató lényegesen olcsóbb. Természetesen igen környezetbarát is, hiszen nem kell az egész nyomtatófejet kidobni, elég csupán a kiürült patront, ráadásul bizonyos gyártók visszaveszik a kifogyott patronokat.

A piezo technológiával készült nyomtatófejek tisztán mechanikus hatással lövik ki a tintát a papírra, ezért ezekben a nyomtatókban víz alapú tintát használnak, ami kevésbé szennyezi a környezetet. A piezo nyomtatók nagyon tiszta, éles körvonalú nyomtatásra képesek. Mivel a piezo kristály oszcillációja mindig pontosan definiált értékű, a tintacsepp mérete is precízen meghatározható. A tintasugár ereje nagyon nagy, kb. 20 millió Newton (!) négyzetméterenként. Ez legalább százszorosa a buborékos nyomtatókban levő nyomásnak. A nagy kilökő erő és a tintacseppek precíziós adagolása együtt eredményezi az éles körvonalú, tiszta, interferencia-mentes nyomatot.

Ma az Advanced Meniscus Control (fejlesztett folyadékfelszínszabályozás) technológiát használják a modern nyomtatókban, ami lehetővé teszi a piezo nyomtatófej kiváló nyomtatási minőségét és nagy nyomtatási sebességét. Ezzel az új technológiával a korábbiaknál összehasonlíthatatlanul jobb a nyomtatási minőség és sebesség. Ennek létrejötte köszönhető a viszonylag egyszerű mechanikus tintaszabályozó rendszernek is. Mivel a tintát sokkal inkább mechanikai, mint hőhatások segítségével szabályozzák, a tintát szükség szerint lehet előre, illetve hátra mozgatni, ezáltal pontos szabályozás válik lehetővé. Továbbá a mechanikus szabályozás lehetővé teszi, hogy a tintát a tervezett módon lehessen a papírra lövellni. A piezo nyomtatófej tulajdonságait az AMC rendszer optimalizálja, amely a folyadék felszín szabályozásának két típusát foglalja magába:

- hátra-előre-hátra (Pull-Push-Pull) sorozat
- erőteljes hátra mozgatás utáni kilövellés

A felszíni görbület hátra – előre – hátra mozgatását a tökéletes tintacseppek létrehozása érdekében használják. Ez folyamatosan szabályozza a tintát, amíg a fúvókában van, a kilövellés előtt, közben és után. A kilövés előtt a cseppet behúzza a fúvókába, majd erőteljesen kilövi onnan, végül az egész művelet kezdődik elölről. A folyadékfelszín folyamatos szabályozása lehetővé teszi a töké-



letes formájú cseppek helyes irányba történő kilövését. Ezen kívül a művelet frekvenciája olyan magas, hogy kiváló nyomtatási minőséget és nagy sebességet lehet elérni.

A kilövés előtti visszahúzás nélkül a tintacseppecske eltérhet a szabályos formától, ezzel lehetetlenné téve a helyes irányba történő kilövellést. A kilövellés utáni visszahúzás hiánya a tintacseppecskék nem megfelelő leszakadását és mikroszkopikus méretű tintacseppecskék képződését eredményezi, amelyeket szitáló vagy szatellitcseppeknek nevezünk. A folyadékfelszín erőteljes visszahúzása után történő kilövellés lehetővé teszi a nagyon kicsi pontok létrehozását.

Kezdetben úgy próbálták a pontok méretét csökkenteni, hogy a fúvóka átmérőjét és a kilövelléshez szükséges feszültséget csökkentették. A kisebb átmérőjű fúvókák azonban hajlamosak voltak az eltömődésre, az alacsonyabb feszültség pedig a cseppecske sebességének csökkenését és repülési útvonalának kiszámíthatatlanságát eredményezte. Ezért fejlesztették ki az erőteljes visszahúzás technológiáját, amely lehetővé teszi kis tintacseppek kilövellését a nagyobb átmérőjű fúvókából. Az erőteljes hátramozgatás utáni kilövellés esetében a fúvóka átmérője változatlan, azonban a kilövellt csepp nagysága szabályozható a kilövellés előtti visszahúzás erősségének változtatásával, vagyis a PPP technológia kiegészítésével hozták létre az egészen kicsi cseppeket.

A színes nyomtatóval szemben elengedhetetlen követelmény a gyönyörű nyomat készítése. A felhasználók a világon mindenütt a lehető legjobb minőségű nyomtatást szeretnék elérni. A nyomtatás minőségének megítélése meglehetősen szubjektív dolog, azonban az általános felfogás szerint a nyomtatás minőségét az határozza meg, hogy a nyomtató mennyire képes az aprólékos részletek visszaadására. Ezt a felbontás mérőszáma határozza meg. A legmodernebb, piezo-technológiával készült nyomtatók ma 1440 DPI-s felbontással rendelkeznek. Ez már a nagyon finom részletek visszaadását is lehetővé teszi.

A színes nyomtatók esetében van még három másik tényező is, amelyek szintén nagymértékben befolyásolják a nyomtatás minőségét:

- halftoning (féltónus) eljárás,
- a cseppecskék formálása,
- pontos színvisszaadás.

A tintasugaras nyomtató a nyomdagépekhez hasonlóan négy színt használ: sárga, cián (kékeszöld), magenta (bíbor) és fekete. A szürke fokozatok, a világosabb területek és más színek nyomtatásához a négy alapszínt használja külön-külön vagy egymással kombinálva. Ez azt jelenti, hogy a színek és tónusok széles skálájának a négy alapszín segítségével történő visszaadása a tintasugaras nyomtató alapvető adottsága. Természetesen folyamatosan kutatják a színek hű visszaadásának további lehetőségeit.

Speciális tinta és papír

A kiváló minőségű nyomtatáshoz a színvisszaadás nagyon jó minősége elengedhetetlen, ezt a következők befolyásolják:

- a tinta telítettsége,
- az alapszínek egyensúlya,
- a színfordítási eljárás.

Ezek közül elsődleges jelentőséggel bír a telítettség, mivel ez hatással van mind az alapszínek egyensúlyára, mind a színfordítási eljárásra. Meg kell még jegyeznünk, hogy a telítettség függ a használt papírfajtától is. A legjobb színezést olyan papíron lehet elérni, amelyet az éppen általunk használt tintához kifejlesztett bevonattal láttak el. Viszont abban biztos mindenki egyetért, hogy egy nyomtatónak a legkönnyebben hozzáférhető (és nem utolsó sorban legolcsóbb) normál papíron is kiváló minőségben kell nyomtatnia. Ennek elérésére használják ma a nagy sűrűségű, szuper felszívódású, gyorsan száradó tintát.

A tinta telítettségét és sűrűségét a tinta paraméterei határozzák meg. Ezért az egyik lehetőségünk ezek megváltoztatására a fekete és magenta tinta töménységének megnövelése. Ezzel akár 30 százalékkal nagyobb telítettséget is el lehet érni, illetve a fényállóság lényegesen javul, és elérhetjük akár normál vagy újrafelhasznált papíron is a kiváló minőségű nyomtatást és élénk színvisszaadást. Mindezek közül minket leginkább az a tulajdonság érdekel, hogy a nyomtató képes különböző papírtípusokra is nyomtatni. Ugyanis normál körülmények között a tintasugaras nyomtatóval a legjobb nyomtatási eredmények speciális bevonattal ellátott papíron érhetők el, mivel a normál és az újrafelhasznált papír viszonylag durva rostjai közé a tinta be tud hatolni és „szőrös" foltokat hozhat létre. Ez a probléma különösen gyakori két különböző színű tinta határán, mivel a két szín hatással van egymásra, és a színek összefolyását eredményezi. Ennek a problémának a leküzdésére alkalmazhatjuk a különleges felszívódású tintát, amelyet a papír 10 ms alatt felszív, elkerülve ezáltal a papírban levő rostok hatását a tintára. Ezzel elérhetjük a „szőrösödés" nélküli nyomtatást, függetlenül a papírfajtától.

A szuper felszívódású tintának a hátránya a gyengébb színező erő, mivel a tinta mélyen beszívódik a papírba. Itt jön be a képbe a nagy sűrűségű tinták szerepe. A tinták nagyobb sűrűsége csökkenti a tinta beszívódása által előidézett színezési veszteséget, megtartva azonban a mélyebb beszívódás előnyeit. A ma használatos tinták már egyesítik a szuper felszívódás és a nagy sűrűség előnyeit.

Bár a gyorsan száradó tintákat a normál papírokhoz fejlesztették ki, azért használhatók a speciális bevonatú papírokon is, amelyeken még jobb nyomtatási minőséget érhetünk el. A fotóminőségű fényezett papír – FMFP (Photo Quality Glossy Paper) egy átlátszó réteget használ, ami felfogja a tintából a festéket. Normál papírok esetében szilikon alapú bevonatot használnak, amelyeknél a színezést a tintából a bevonat által kivont festék végzi, de a különböző színű tinták a határoknál hajlamosak az elmosódásra. A fényezett papír esetében a színezést javítja az a tény, hogy a festéket az átlátszó rétegen belül nyeli el a papír. A normál bevonatú papírnál a szilikonos bevonó réteg kevés fényt enged át és így a tintáról visszaverődő fény erőssége kicsi. A fényezett papíroknál az átlátszó réteg, amely elnyeli a tintából a festéket, jobban átengedi a fényt a nagyobb fényvisszaverődés érdekében, mint a normál bevonatú papír. Ha növeljük a fényezett papír bevonatának vastagságát, a fényvisszaverődés minősége nem csökken jelentősen, csupán nagyobb mennyiségű tintát enged felszívódni, mint a normál papír. Ezáltal sokkal több pont kerül a papír felszínére és javítja a halftoning képességet.

CSOKI

CD-tartalom

Javában tombol a nyár, ilyenkor nincs is jobb szórakozás, mint a számítógép előtt aszalni magunkat... Aki esetleg képes ellenállni a strand és a vízpart hívó szavának, az jól teszi, ha átböngészi augusztusi számunk CD-mellékletét. A hónap híre, hogy végre sikerült beszereznünk a LucasArtstól az engedélyeket, így a Csillagok háborúja új epizódja alapján készülő két játék demója – a The Phantom Menace és a Racer – felkerülhetett a CD-re! Persze nemcsak ezen két játék miatt érdemes megvizsgálni a CD-t, rengeteg egyéb játékdemo és hasznos segédprogram is helyet kapott rajta. Talán a száguldás szerelmesei jártak a legjobban, hiszen a Castrol Honda Superbikes 2000, a Thrust, Twist 'n Turn és a Jeff Gordon XS Racing Gold demóverziója nekik készült. Szintén nem kell szomorkodniuk a hagyományos – körökre osztott – stratégiai játékok rajongóinak sem, a stílus koronázatlan királyától, az SSI-től két új demo is érkezett, a Panzer General 3D és a Warhammer 40 000: Rites of War. Aki az akciót szereti, az sem pihenhet, hiszen a már említett két Star Wars-játék mellett kipróbálhatja a forradalmi újításokkal megtűzelt Outcastet és a klasszikus játéktermi játék, a Sinistar modern feldolgozását is. Az e havi termésből említést érdemel még az X – Beyond The Frontier is, amit sokan nemes egyszerűséggel az Elite folytatásának tekintenek...

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.6-os verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, amely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

ANCIENT CONQUEST

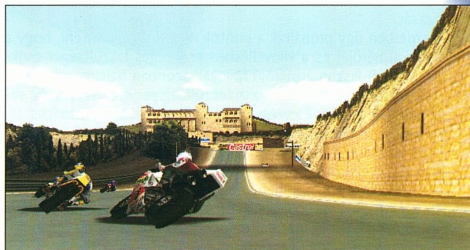
Megamedia Australia – real-time stratégia

Az Ancient Conquest segítségével az ókori Görögországba látogathatunk el, és közelebbi ismeretséget köthetünk a görög mitológia jeles képviselőivel. A program a real-time stratégiai játékok hagyományait követi, a grafika azonban kissé elmarad korunk elvárásaitól... Akik azonban a játékmenetet részesítik előnyben, és nemcsak annak örülnek, ha egy játék csillog-villog, hanem annak, ha jó szórakozást nyújt, örülhetnek: az Ancient Conquest nekik szól. Az sem elhanyagolható szempont, hogy a program futtatásához nem szükségeltetik erőmű, megelégszik egy közepes teljesítményű számítógéppel is.

CASTROL HONDA SUPERBIKES 2000

Midas Interactive – motor-szimulátor

Ki tudja miért, de a motorversenyes játékok mindig is hátrányban voltak az autós társaikkal szemben. A Castrol Honda Superbikes azonban valószínűleg a motorok felé billenti ismét a képzeletbeli mérleg nyelvét, hiszen ennyire élethű és élvezetes szimulátor még nem készült a témában. A program tökéletes élethűséggel szimulálja a világbajnok Honda RC45-ös motorkerékpárt. Immáron mi is kipróbálhatjuk, milyen érzés 350 km/óra sebességgel döngetni az aszfaltcsíkon, anélkül, hogy életünket kockára tennénk!



STAR WARS EPISODE I THE PHANTOM MENACE

Activision – akció/kaland

A szeptemberi magyarországi mozi-bemutató előtt némi ízelítőt kaphatunk a filmből a The Phantom Menace demójának kipróbálásával. A játékban a film főbb szereplői közül Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, Amidala királynő és Panaka kapitány szerepében próbálkozhatunk a gonosz elleni harcban. Nemcsak az Erőt, hanem ügyességünket és eszünket is használnunk kell a nagy kaland folyamán.

Fel / Le nyíl	Előre / Hátra
Balra / Jobbra nyíl	Balra / Jobbra forgás
Alt + Balra / Jobbra	Balra / Jobbra ugrás
Shift + Fel	Előre futás
Ctrl	Fegyver használatra
X	ugrás
Space	„akció" gomb
-/+	Fegyverváltás Fel / Le
1–6	Fegyverváltás
Z	Erő használata



OUTCAST

Infogrames – akció/kaland

Az Outcast egy különleges hangulatú és megvalósítású akciójáték. A kivitelezés annyiban különbözik korunk játékaitól, hogy nem vektorokat, hanem voxeleket használ a grafika megjelenítésére. Ezáltal igen egyedi látványvilágot képes megjeleníteni, ám a technológiából adódóan nem használja a 3D gyorsítókártyák képességeit, így igazán gyors gépre lesz szükségünk, ha teljes szépségében szeretnénk megcsodálni a grafikát. A hangulat és kivitelezés mellett említést érdemelnek még az akciófilmekre jellemző hirtelen kameraváltások.

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

The Learning Company – stratégia

Minden idők egyik legnépszerűbb körökre osztott stratégiai játéksorozatának hamarosan megérkezik a teljes verziója, addig azonban be kell érnünk a demóval. A folytatás legérdekesebb tulajdon-



JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Ancient Conquest	strat\ancient\ACDemo230.exe	stratégia	P166, 16MB	71 MB
Castrol Honda Superbikes	szimul\castrol\chs2000demo.exe	szimulátor	P133, 16MB	36 MB
Outcast	akcio\outcast\outcastdemo1us.exe	kalandjáték	PII233, 32MB	94 MB
The Phantom Menace	akcio\phantom\phantommenace_demo.exe	akció	P200, 32MB	64 MB
Episode I Racer	akcio\racer\racerdemo.exe	akció	P166, 32MB	29 MB
Sinistar Unleashed	akcio\sinistar\sinistardemo.exe	akció	PII233, 64MB	104 MB
Panzer General 3D	strat\panzer3\pg3ddemo.exe	stratégia	PII233, 64MB	41 MB
Warhammer 40000: Rites of War	strat\rites\setup.exe	stratégia	P166, 32MB	61MB
Star Trek: Starfleet Command	strat\strek\setup.exe	stratégia	P200, 32MB	100 MB
Jeff Gordon XS Racing Gold	szimul\jeff\jgxsr_gold_demo.exe	szimulátor	P166 MMX, 16MB	15 MB
Thrust, Twist 'n Turn	szimul\ttt\setup.exe	szimulátor	P133, 16 MB	44 MB
X – Beyond The Frontier	szimul\x\x_eng.exe	szimulátor	P166, 32 MB	38 MB

sága – a fejlesztett 3D engine mellett – az, hogy táj tökéletesen alkalmazkodik hódításainkhoz. Az erdőket felégethetjük, a repülőtereket és a városokat pedig a földdel tehetjük egyenlővé. A demóban egy pályán tehetjük próbára a tudásunkat.

WARHAMMER 40 000: RITES OF WAR

The Learning Company – stratégia

Akik még emlékeznek a klasszikusnak számító Fantasy Generalra, minden bizonnyal örömmel próbálják ki a Rites of Wart, hiszen ez a játék leginkább a régi kedvencre hasonlít. Akik ebből még nem jöttek rá, azoknak elárulhatjuk, hogy a Rites of War nem más, mint egy körökre osztott stratégiai játék. A célunk – mint máskor is – a galaxis megmentése. Egységeink csatáról-csatára haladva tapasztalati pontokat kapnak, így a játék végére – ha jól vigyázunk rájuk – valódi veteránokká válnak.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Interplay – stratégia

Úgy tűnik, hogy a Star Wars-játékokhoz hasonlóan a Star Trek alapján íródó programok is végtelen sorban készülnek. A legújabb Star Trek-játékba – mint neve is mutatja – űrhajókból álló flottákkal vívhatunk hatalmas ütközeteket. A végleges játékban a sorozat összes ismert fajával (klingon, romulan) játszhatunk, mindegyik saját űrhajókkal és taktikával rendelkezik. Rengeteg különféle fegyverrendszer és felszerelés vár arra, aki kipróbálja a játékot.



JEFF GORDON XS RACING GOLD

ASC Games – verseny

A híres autóversenyző, Jeff Gordon nevével fémjelzett program nem más, mint egy futurisztikus száguldozós játék. A program segítségével kipróbálhatjuk, hogy milyen érzés lehet 450 km/óra sebességgel száguldani a jövő versenyautóiban. A program közelebb

STAR WARS EPISODE I RACER

Activision – verseny

Az új Csillagok háborúja film egyik jelenete köré egy egész játékot készítettek LucasArtsék. Ebben a programban kipróbálhatjuk, milyen érzés közel 1000 km/óra sebességgel száguldani a Tatooine felszínén. A különleges kinézetű járművünket természetesen a futamok között tuningolhatjuk is a minél jobb eredmény elérésének érdekében.

W, Enter	Gáz
S	Fék
J, Balra nyíl	Balra fordulás
L, Jobbra nyíl	Jobbra fordulás
I, Le nyíl	Orr felemelése
K, Fel nyíl	Orr ledöntése
Space	Csúszás
Bal Shift	Turbó
A	Balra dőlés
D	Jobbra dőles
R	Javítás
E, Jobb Ctrl	Ellenfél szidása
~, Bal Ctrl	Kameraváltás
Tab, Ctrl	Hátranézet



áll az arcade autóversenyekhez, mint az igazi szimulátorokhoz, ezt az is mutatja, hogy a pályák rengeteg ugratóból és egyéb hajmeresztő alkatrészekből épülnek fel. A végleges játékban magával Jeff Gordonnal is meg kell küzdenünk a végső elsőségért.

SINISTAR UNLEASHED

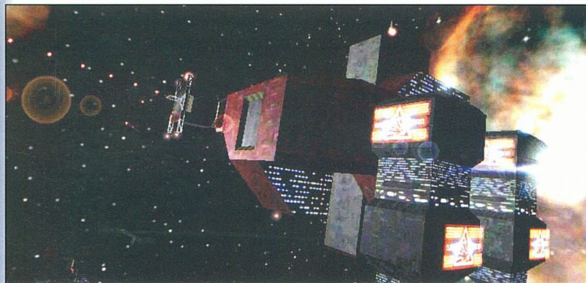
THQ – akció

Nagy divatja van mostanában a régi, klasszikus játékok feldolgozásainak. A Sinistar egy régi játéktermi gép mai köntösbe öltöztetése. A stílus a ma már lassan elfejtett shoot'em up, a helyszín pedig az űr sötétje, ahol az idegen lények immár sokadszor, ismét az emberiség életére törnek. Ahogy ez már lenni szokott, a játékos és űrhajója az egyetlen reménysugár, a célhoz vezető módszer is egyértelmű: szét kell lőni az összes idegent egytől-egyig, hogy a játék végén magával a főellenséggel megküzdve az emberiség ismét megmenekülhessen a rá leselkedő veszély elől. A játék grafikája igen meggyőző, a 3D kártyák összes lehetőségét kihasználja.

X – BEYOND THE FRONTIER

THQ – űrszimulátor/stratégia

Az előzetes hírek alapján úgy tűnik, a klasszikus Elite végre méltó utódra talál, méghozzá a német Egosoft által fejlesztett X – Beyond The Frontier képében. Az X-ben rengeteg olyan játéktechnikai elem felfedezhető, ami a régi klasszikust naggyá tette. A játék azonban rengeteg újítást is tartalmaz, többek között nemcsak az űrállomásokon vehetünk árucikkeket, hanem egyenesen a gyárból is – így természetesen olcsóbban juthatunk hozzájuk. Sőt, saját gyárakat is építhetünk, magunk állítva elő azt a terméket, amit majd busás haszonnal adhatunk el a galaxis távoli sarkaiban. Természetesen a meggazdagodásnak vannak egyéb útjai is, ilyen a békés bányászat vagy a nem túl biztonságos, ám annál jövedelmezőbb kalózkodás.



THRUST, TWIST 'N TURN

Take 2 Interactive – verseny

A játék címe mindent elárul, ez bizony egy futurisztikus autóverseny. Ám a finn programozók által fejlesztett TTT rengeteg olyan tulajdonsággal rendelkezik, amelyet nem nagyon találhatunk meg a többi hasonló stílusú játékprogramban.

Balra nyíl	balra kanyarodás
Jobbra nyíl	jobbra kanyarodás
Fel nyíl	gáz
Le nyíl	fék
Ctrl	turbó
Shift	gyorsabb kanyarodás
1	belső nézet
2, 3, 4, 5	külső nézetek
R	az autót visszarakja az útra
Esc	pause
F12	képlopás

ZEDFAQ

avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azért nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...még nem kaptam meg az előfizetett újságot, amikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-1351) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

...azt szeretném, hogy az e-mailben küldött leveleimre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a **<szerző neve>@zed.hu**-ra. Egyéb esetekben a **pczed@zed.hu** cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

Fókuszban a STAR WARS-játékok-történelme

az Atari VCS Jedi Arenától az Dark Forces 3: Obi-Wanig.

Bemutatjuk minden idők legjobb PC-s játékait

idei olvasói szavazásunk eredményei alapján.

A Jó, a Rossz és az Eladható

avagy mennyire határozza meg egy játék sikerét annak minősége, és mennyire a mögötte álló pénz mennyisége?

Az első pillantások a Planescape Tormentre,

Baldur's Gate íróinak új játékára, és
a Japánban már-már tömeghisztériába hajló sikerű

Final Fantasy VIII-ra.

Command and Conquer: Tiberian Sun

Két éve vár a világ a Red Alert folytatására. Megérte?

MiG Alley

A koreai háború testközelből – a MiG a készlet tart...?

Braveheart

A Rettenthetetlen a monitorokon!
Az Oscar-díjak után vajon elnyeri a játékosok elismerését is?

Végigjátszások

Might and Magic 7, Dungeon Keeper 2, Total Annihilation: Kingdoms...

Poszter-melléklet

Star Wars Episode I

48 oldalas cheat-melléklet

132 oldal
plusz
STAR WARS Episode I poszter
plusz
48 oldalas CHEAT-melléklet

VÁLTOZATLAN ÁRON!